Nº 42
3,50 €
Septiembre 2003
NORMA Editorial

La revista de los jóvenes artistas

¡Dibus!

©FAFNIR98

¡MOSQUIS!

ESCENA REALIZADA POR

LAS SERIES QUE +PEGAN

¡REGALO ESPECIAL!
Dibucuaderno de actividades
MANGA

CÓDIGO: KND
KIDS NEXT DOOR™
PERSONAJES DEL MES

X-MEN evolution
¡DIBÚJALOS!

¡Dale gas a tu PlayStation®!

@FAFNIR98

ESCANEO REALIZADO POR

BEYBLADE™

P.V.P. Rec. 29,99€

www.es.atari.com • www.beyblade.com

© HUDSON SOFT, TAKARA • BEYBLADE PROJECT • TV TOKYO Licensed by d-rights Inc. © TAKARA CO., LTD. 2003.
Manufactured and marketed by ATARI. ALL RIGHTS RESERVED. All trademarks are the property of their respective owners. "P" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

NELVANA INTERNATIONAL
A CORUS™ Entertainment Company

d-rights

3+
www.pegi.info

ATARI

¡Dibus!

N.º 42

¡DIBUS! N°42
Septiembre 2003

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Carles M. Miralles, Mary Molina, Eduardo Quindós y Óscar Valiente.

Jefe de maquetación: Manu Ansemil.

Maquetación: Eva Álvarez y Miki Ramos.

Colaboradores: Darío Adanti, Manu Ansemil, Estudio Caníbal, Athos y EnriqueCarlos, Paco Cavero, Álex Fito, Cristian Gómez, Sam G.C., Martín Garcés, José María Ken Nimura, Álex López, Tomàs Pardo, Francis Portela, David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Núria Teuler, Abraham Tramplán, Estudio Fénix, Nintendo Acción.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director general: Óscar Valiente.

Director financiero: Vicente Campos.

Editores: Carles M. Miralles y Abel Ubach.

Redacción: Cristina Doncel y Mary Molina.

Marketing: Eduardo Quindós.

Derechos internacionales: Rebeca Martínez y Jane Pilgrem.

Representación de autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de producción: Marià Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Eva Álvarez, Xavier Andinyac, Manu Ansemil, Jordi Carlos, Vanessa M. Bayó, Verónica Pérez, Joan Moreno y Miki Ramos.

Internet: Albert Badosa y Pablo Campoy.

Contabilidad: [illegible] y Rosa [illegible].

Departamento comercial: Miguel Abadía, Rafel Porta, Mar Rodríguez, Jordi Roldós y Mireia Tomás.

Distribución: Xavi Domènech y Sergio Gómez.

Prensa: Josefina Blaya.

Ayudante de prensa: Pamela Santacroce.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Eduardo Quindós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona

Dibutienda, suscripciones y números atrasados:
Tel.: 902 120 144

Imprime
Litografía ROSES

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control OJD

¡DIBUS! no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. ¡DIBUS! © 2003 NORMA Editorial. Las imágenes son propiedad de sus respectivos propietarios, y han sido utilizadas con fines informativos. Las obras gráficas son © de sus respectivos autores o propietarios.

NORMA Editorial

www.NormaEditorial.com

Bienvenido

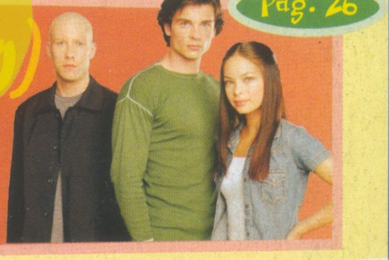
Nuevas series, nuevos personajes... La tele te reserva un montón de novedades que te harán vibrar. Descubre al increíble **Luffy**, un pirata con el cuerpo de goma (**ONE PIECE**) y adéntrate en el pueblo del **Pato Bill** y sus amigos, entre los que se encuentra... ¡un cocodrilo! (**SITTING DUCKS: EL PATO BILL**). Los robots gigantes y los alienígenas entrarán en escena con **TRANSFORMERS**, una serie protagonizada por los espectaculares **Autobots** y los peligrosos **Decepticons**, y, como guinda al pastel, **X-MEN EVOLUTION**, la versión animada más reciente de las aventuras de los superhéroes de Marvel. Y eso, por supuesto, no es todo. Échales un vistazo a nuestros concursos, date una vuelta por el barrio de los **KND** (**KIDS NEXT DOOR**), dibuja a los **X-Men** en la sección Cópialo, sigue de cerca los cómics de **¡Dibus!** y también las secciones de dibujo... ¡Que hay que practicar! Pasa la hoja y comienza a leer, dibucolega.

Sumario:

1 Editorial y sumario
2 Sumario de cómics
4 El mando
6 El noticiero
10 La página de Los Simpson
[illegible] Dibuja al personaje invitado en... Opikú y Jill
16 Nuevas series en TV
24 Cómo se hace... Ilustración con aspecto de dibujo animado
26 Reportaje: Superhéroes por un tubo (catódico)
28 El personaje del mes: Kids Next Door
32 Zona D Monstruos
34 Dibumanga
36 Fantasy
42 Universo Shin Chan
44 Cópialo: X-Men Evolution
48 Dibugame
52 Dibuja con... ¡Dibus!
57 Analízalo
58 Entrevistamos a... Javier Pulido
60 Descubre los secretos de los superhéroes
62 Dale a la Game Boy
64 Los consejos de Pin
66 Dibuescaparate
70 Pasatiempos
73 Club Dibus

Superhéroes por un tubo (catódico)

Pág. 26

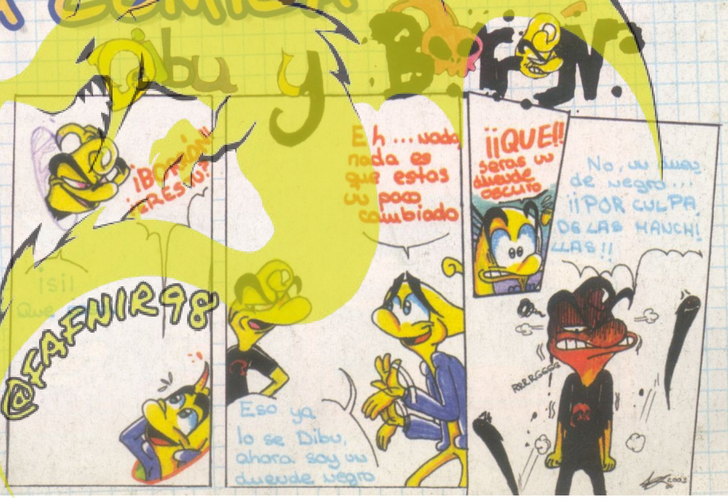


Te descubrimos los secretos de dos series de superhéroes que no puedes dejar escapar: **SMALLVILLE** y **LA LIGA DE LA JUSTICIA**. Podrás ver la primera en la tele y puedes seguir la segunda en los cómics de Norma Editorial. ¡Corre a la página 26!

Concurso La tira cómica

Concurso La tira cómica
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona

Dibu y Borrón se han sorprendido mucho al ver que eran los protagonistas de la tira cómica que ha ganado este mes. Al parecer, nuestro reciente villano ha hecho mella en **Alberto Gil Básedas**, un dibuartista de La Almunia de Doña Godina (Zaragoza), que ha ganado un fabuloso lote de cómics. ¡Felicidades, Alberto!

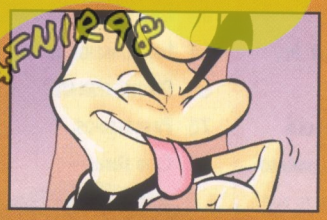


Los cómics de DIBUS

3 LA PANDILLA DE DIBU

Álex López

¡Dibu ha caído en las garras de **Borrón**. **Fu-Mancha** no está dispuesto a dejar escapar a sus presas... No te pierdas la continuación de esta historia, dibucolega.



13 OPIKÚ Y JILL

Sam G.C y David Ramírez

El pobre **Opikú** acaba de comenzar el curso y ya tiene que aprenderse un montón de cosas... La primera asignatura son las runas. ¿Logrará aprobar?

14 MINI MONSTERS

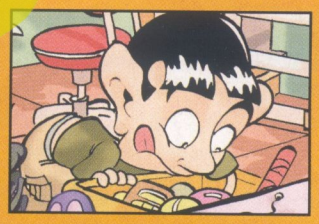
David Ramírez y Estudio Canijal

Dos nuevos y... ¿siniestros? personajes entran en escena. Las hermanas de **Frank** y **Lupo**, que ya van al instituto. ¿Quieres conocerlas?

20 LA DIMENSIÓN DE QUIQUE

Álex López

Quique y **Ruguidiero** se preparan para el viaje más emocionante de sus vidas, porque se van a... ¡la dimensión K-Nada, el hogar de **Grompf**!



8

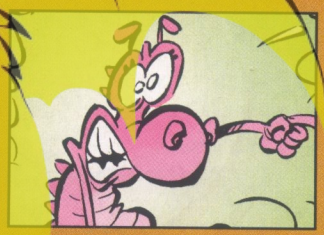
Daniel Torres

Cosmo se despide de **¡Dibus!** tras una larga andadura. El pequeño robot nos cuenta una última aventura que, como siempre, nos hará reír un rato.

30 GRONALDO EDICANADA

Athos y EnriqueCarlos

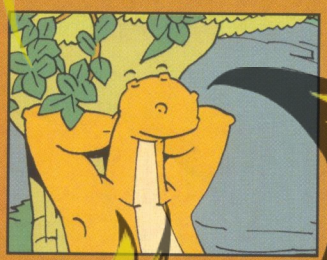
Gronaldo se está preparando para comenzar su gran viaje como caballero andante y **Elsa** quiere despedirse de él y desearle la mejor suerte... Se separarán realmente?



72 TOM

Daniel Torres

Cuando miden más de diez metros de altura... ni un pequeño estornudo pasa desapercibido, verdad, **¿Tom?**



40 PIRATA

Lope

Pirata juega al fútbol con sus compañeros, pero las cosas no son lo que parecen, ese gol no va a girar el marcador precisamente.

63 PEQUEÑO MOSQUITO

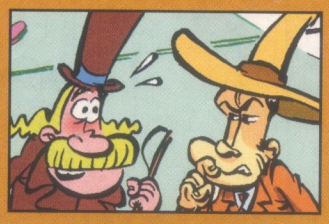
Daniel [illegible]

Pequeño Mosquito está listo para afrontar otra de las duras e increíbles clases de su maestro. El mejor ninja está preparado para superar cualquier prueba, por surrealista que sea.

56 MISTER X

Athos y EnriqueCarlos

Nuestro detective se ha desplazado al circo para resolver un problema de peso... Uno de los elefantes se ha puesto la mar de nervioso y nadie sabe por qué. ¿Lo descubrirá **Mister X**?



50 WILFREDO EL CABALLERO

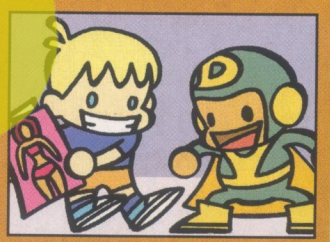
Danilo Adanti

Wilfredo emula al caballero **Don Quijote de La Mancha** al enfrentarse a los temibles molinos de viento, sólo que nuestro despistado amigo tiene una visión muy distinta del asunto.

50 DINOKID

David Ramírez

Dinokid tiene soluciones y transformaciones en dinosaurio para cualquier ocasión, hasta para navegar por Internet...



La pandilla de DIBU

Guión y dibujo: Álex López

El mando

Ya se acaban las vacaciones, dibucolega... pero no te preocupes, que tus dibus están siempre dispuestos a hacerte pasar un rato fenomenal, sea en un barco lleno de piratas, luchando contra poderosos alienígenas o convirtiéndose en un enorme monstruo verde. ¡Dale al mando!

TRANSFORMERS ARMADA

Una raza alienígena, los **Decepticons**, amenaza con invadir la Tierra, y sólo los poderosos **Autobots** podrán impedirlo. Estos robots no necesitan pilotos, ya que cada uno posee inteligencia y personalidad propias. Alucina con esta impresionante serie de robots gigantes todos los fines de semana a las 9:25 de la mañana a partir de este mes, en Tele 5, y dentro del bloque Toonami, en Cartoon Network (de lunes a viernes a las 14.40h, de lunes a jueves también a las 19.10h, y los sábados y domingos a las 16.30h).

Cartoon Network / Tele 5

LA HORA WARNER

TVE-1

Vas a pasar una hora divertida... tienes 60 minutos de diversión esperándote en este singular programa donde se reúnen los personajes más descacharrantes de **Warner**. **Baby Looney Tunes**, **Los Picapiedra**, **El laboratorio de Dexter**, los **Looney Tunes**... ¿Quién puede resistirse a ellos?

HULK

Antena 3

El héroe verde de Marvel vuelve a estar de moda a raíz de la película que pudiste ver en el cine. Si te quedaste con ganas de disfrutar más aventuras de **Hulk**, no te puedes perder la serie de dibujos animados que se emite de lunes a sábado a las 10:10 y todos los domingos a las 8:18.

DIGIMON TAMERS

TVE-2

Entra de nuevo en el Digimundo junto con los **Digimon** y los niños elegidos de la tercera temporada de esta fascinante serie de monstruos. Descubre qué nuevo misterio amenaza el mundo digital, un programa informático que está relacionado con un misterioso **Digimon** blanco de largas orejas y grandes ojos: **Calumon**. Síguelos de lunes a viernes a las 9:00.

AUTONÓMICAS

DORAEMON

CANAL	LUNES A VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
TVC – TV Catalana – K3	8:00-8:40 (2 episodios)	9:40-10:20 (1 episodio)	9:40-10:20 (1 episodio)
TVG – Galicia	8:00-8:30 (1 episodio)		8:45-9:15 (1 episodio)
TVAM – Telemadrid	8:00-9:00 (2 episodios)	10:30-11:30 (2 episodios)	10:15-11:40 (1 episodio)
CZA	8:00-8:30 (1 episodio) 15:00-15:30 (1 episodio)	9:30-10:00 (1 episodio) 10:30-11:00 (1 episodio)	9:30-10:00 (1 episodio) 10:30-11:00 (1 episodio)
E.T.B. – Euskal Telebista	8:00-8:30 (1 episodios) 18:50-19:15 (1 episodio)	10.45-11.10 (1 episodio)	
T.V. Valenciana - Canal 9	8:00-8:30 (1 episodio)	8:40-9:05 (1 episodio)	8:50-9.15 (1 episodio)
T.V. de Canarias - PCT	17:50-19:00 (3 episodios)		18:25 -19:15 (2 episodios)
Castilla la Mancha	18:45-19:30 (2 episodios)	11:15-12:00 (2 episodios)	11:15-12:00 (2 episodios)
M7 - Televisión de Mallorca	19:00 – 19:30 (1 episodio)	8:25 (1 episodio) 18:50 (1 episodio)	8:25 (1 episodio) 18:20 (1 episodio)
Cartoon Network	9:00 – 10:00 (2 episodios)	9:00 – 10:00 (2 episodios)	9:00 – 10:00 (2 episodios)

@FAFNIR98

X-MEN EVOLUTION

Cartoon Network

¿Quieres conocer a los superhéroes más famosos del mundo cuando iban al instituto? Imagínate a **Pícara** copiando los deberes de **Rondador Nocturno**… Nuevos estudiantes llegan a la mansión de **Charles Xavier**, cuyo sueño es alcanzar la paz entre humanos y mutantes. Pero hay otros mutantes que no comparten su visión de la vida, y el peor de todos es… el terrible **Magneto**, quien cree que debe dominar a la raza humana para lograr la paz.

YU-GI-OH! DA EL DOBLE

Nickelodeon

A partir del día 15 de septiembre Nickelodeon emitirá dos episodios seguidos de **Yu-Gi-Oh!** Podrás verlos de lunes a viernes a las 17:40 y los fines de semana a las 10:45. El Duelo de Monstruos está a punto de comenzar y **Yugi** y **Joey** ya tienen a punto sus barajas. ¿Y tú? ¿Estás preparado?

MONSTRUOS, S.A.

Disney Channel

Mike y **Sulley** son dos monstruos que tienen un trabajo muy especial: asustar a los niños. Los gritos les proporcionan la energía que necesitan para que su sistema de vida funcionen. Pero no todos los trabajadores de **Monstruos, S.A.** se llevan bien. El sibilino **Randall** compite con **Sulley** para convertirse en el mejor asustador, puesto que hace meses que copa el gigante azul… y los problemas empiezan cuando **Randall** descubre que una niña humana se ha colado en la ciudad de los monstruos. Por supuesto, **Mike** y **Sulley** tienen algo que ver. Esta impresionante película se estrena el sábado 27 de septiembre a las 21:00.

FILLMORE

Disney Channel +1

¡Los alumnos de séptimo necesitan un guardián! ¡Un superhéroe! Pues ha llegado **Fillmore**, dispuesto a ocupar ese puesto. ¿Quién solucionará todos los enredos, malentendidos y problemas que surjan dentro y fuera de clase? Por supuesto, el alumno que esté dispuesto a todo demostrará su destreza y astucia ante cualquier situación.

ALADDIN

Playhouse Disney

Basada en la peli que se estrenó en los cines en 1992, la serie nos presenta a la guapa **Jasmine** resolviendo la mayor parte de los líos en los que se mete **Aladdin**, que no se cansa de buscar tesoros, resolver misterios y ayudar a los amigos.

KIRBY

Toon Disney

Es redondo, de color rosa y no es un caldo… ¡Premio! Es un personaje que ha protagonizado varios videojuegos y ahora nos presenta sus aventuras animadas. El pequeño **Kirby** se estrella en el planeta Popstars y, sin comerlo ni beberlo, se convierte en su protector. El malvado rey **Dedede** conjurará una auténtica legión de monstruos para vencer a **Kirby**, pero éste preparará un astuto plan. Esta divertida serie se estrena el 9 de septiembre a las 8:40 y se emitirá de lunes a viernes a las 8:40 y a las 20:05.

@FAFNIR98

[[El Noticiero]]

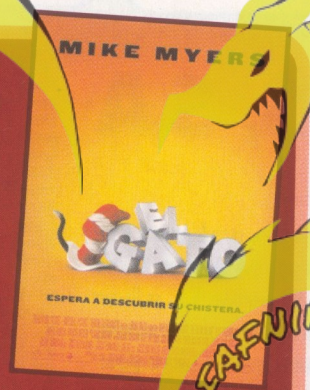
SHIN CHAN

CAUTIVA A MÁS DE 350.000 ESPECTADORES

La primera peli del chavalín más descarado de la tele ha tenido un éxito arrollador. Con más de 350.000 espectadores y un total de 179 copias de esta peli repartidas por los cines de nuestro país, **Shin Chan en busca de las bolas perdidas** se ha convertido ya en un film imprescindible para todos los fans de la serie, que se puede ver en gran parte de las cadenas de televisión autonómicas y también en el canal digital Cartoon Network. El argumento de la peli es mucho más enrevesado que cualquier capítulo de la serie: dos bandas rivales, los **Mariconchis** y los **Cutoplines**, buscan las preciadas bolas perdidas. ¡De ellas depende el destino del mundo! Y **Shin Chan** y **Himawari** vivirán la mayor aventura de su vida. Adivinad quién encuentra las bolas…

EL GATO,

CADA VEZ MÁS CERCA



Hace unos meses os hablamos de **The Cat in the Hat**, una película que adapta una entretenida historia del **Dr. Seuss**, el autor de **El Grinch**. **The Cat in the Hat** estará protagonizada por **Mike Myers**, al que podremos ver enfundado en un atuendo de lo más gatuno. Ya no falta mucho para que finalice la producción de la película, que se estrenará en noviembre. Nosotros ya os hemos avisado ¡No os la perdáis! Más información sobre ella muy pronto en tu revista preferida.

EL FENÓMENO HAMTARO

Le habéis visto en algunos reportajes de **¡Dibus!**, en el póster y también en dos videojuegos (uno para GB y otro para GBA), en ropa, en el Happy Meal de McDonald's (en el que se regalaba un peluche), en un montón de juguetes (muñecos, casitas, accesorios) y, cómo no, en nuestros concursos. ¡Y eso que la serie se emite en un canal digital! Se rumorea que los capítulos podrían aterrizar en un canal en abierto… ¿Cuál será? Lo que sí es seguro es que el pequeño hámster no ha pasado desapercibido desde que comenzó su andadura en Fox Kids y que dará mucho que hablar en los próximos meses. ¿Estáis listos para el fenómeno **Hamtaro**?

BREVES

Los Staks de Los Simpson

¡Ya están aquí, dibucolegas! Muy pronto podréis encontrar una nueva colección de Staks invadiendo tiendas y quioscos. Los elegidos han sido **Los Simpson: Homer**, **Bart**, **Marge**, **Lisa**, **Maggie**, **Moe**, **Flanders**… ¡Están todos!

Un espectador de Nickelodeon se va a EE.UU. de reportero

El canal digital realiza un concurso muy especial entre sus espectadores. El ganador cruzaría el Atlántico para cubrir un reportaje, la final de la Nike Premier Cup de fútbol sub-15. El afortunado (**Álvaro Suárez**) viajó a Beaverton a finales de julio para llevar a cabo su misión.

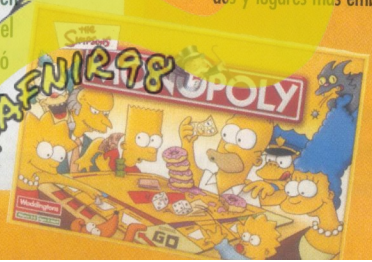
Lego y los animales

Durante todo el mes de septiembre, Lego estará presente en los centros de Rodamco junto con Adena para dar a conocer las especies de animales que están en peligro de extinción en nuestro país, su hábitat y cómo protegerlos. Se organizarán distintas actividades, como construir un mapa del mundo con ladrillos Lego. ¿Os apuntáis?

- Del 9 al 28 de septiembre: Madrid (Parquesur y Vaguada) y Valencia (Bonaire)
- Del 9 al 25 de septiembre: Albacete (Albacenter)
- Del 10 al 29 de septiembre: Barcelona (Glories), Sevilla (Los Arcos), Madrid y Valladolid (Equinoccio)
- Del 11 al 24 de septiembre: San Sebastián (Garbera) y Valladolid (Vallsur)
- Del 11 al 30 de septiembre: Cádiz (Bahía Sur) y Barcelona (Barnasud)

Un Monopoly amarillo

La familia más famosa de Springfield… ¡ya tiene Monopoly! Hasbro lanza esta particular versión del popular juego, en la que podréis rivalizar con el mismísimo **Sr. Burns** comprando y vendiendo las propiedades y lugares más emblemáticos del mundo de **Los Simpson**. La Bowlorama de **Barney**, el Badulaque de **Apu** y la mazmorra del **Androide** son sólo algunos ejemplos. ¡Todo el universo de **Los Simpson** a tu alcance!



@FAFNIR98

Pokémon
http://pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company

PREPÁRATE, PORQUE SI QUERÍAS AVENTURAS, AQUÍ TIENES DOS

© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo

@FAFNIR98

TEXTOS EN CASTELLANO

EDICIÓN RUBÍ

EDICIÓN ZAFIRO

3+ www.pegi.info

Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link

DOS JUEGOS DISTINTOS, DOS AVENTURAS DIFERENTES

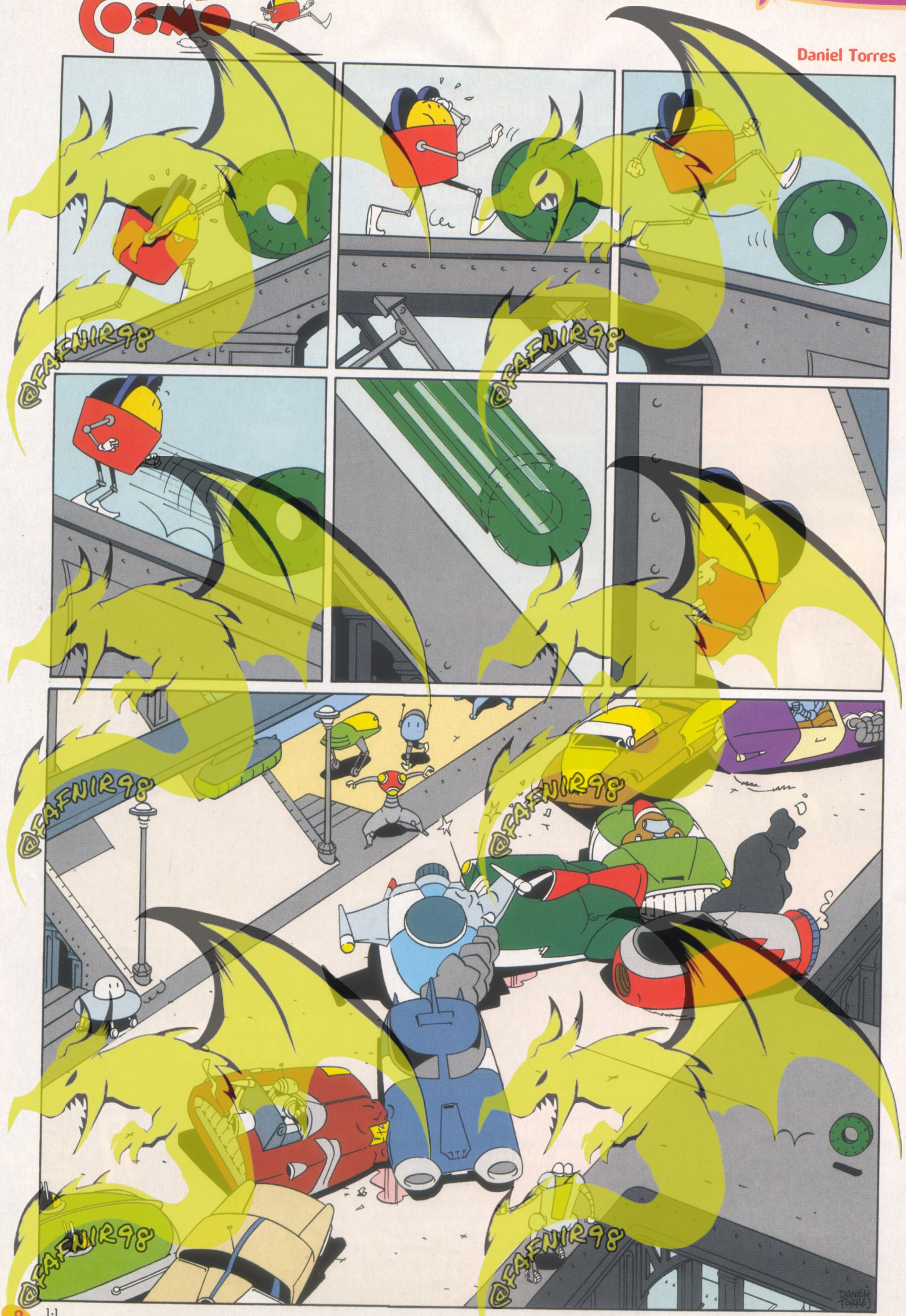
En POKéMON Rubí, te enfrentarás al Equipo Magma que quiere ganar terreno al mar para albergar a más POKéMON de tierra. En POKéMON Zafiro, serán el Equipo Aqua que pretende anegar el fondo del mar para que haya más POKéMON acuáticos. POKéMON Rubí o POKéMON Zafiro. Tú eliges.

Sólo para:

GAME BOY ADVANCE SP™ GAME BOY ADVANCE™

COSMO

Daniel Torres



Club Mayoral

hace amigos

Mayoral
hace amigos

¡ESTO SÍ QUE MOLA!

¿Quieres saberlo todo sobre cine, dibujos, videojuegos, naturaleza...? ¿Te gustaría formar parte de nuestro Club y conseguir descuentos, premios y todas las ventajas que puedas imaginar?

¡¡APÚNTATE AL CLUB!!

@FAFNIR98

Club Mayoral
hace amigos

¡ES SUPER FÁCIL!

¿Quieres formar parte del CLUB MAYORAL?

Tan sólo tienes que rellenar este cupón y enviarlo a la dirección que figura a la izquierda. También puedes dejarlo en cualquier punto de venta Mayoral o apuntarte en www.mayoral.com

Nombre:
Apellidos:
Calle: nº: piso:
Población: Provincia:
C.P.: Fecha de nacimiento:
E-mail:

CLUB MAYORAL
La Orotava, 118
29006 MÁLAGA

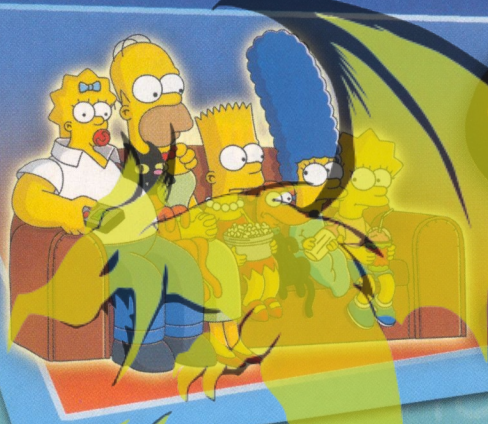
Autorización del padre/madre/tutor:

☐ Autorizo el uso de estos datos por parte de Confecciones Mayoral S.A.

Esta base está registrada de acuerdo a la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Según la Ley de Protección de Datos tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos.

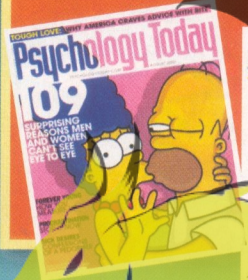
- Puedes apuntarte al Club Mayoral si tienes entre 6 y 12 años.
- Es imprescindible que nos envíes tu dirección de correo electrónico. Si no dispones de ella, puedes enviarnos la de tus padres.
- Recibirás un carnet de socio y, con él, un montón de ventajas exclusivas.



La página de los Simpson

Jugosas noticias, fotos inéditas, secretillos de la serie... Si no os perdéis ni un capítulo de Los Simpson, tampoco podéis dejar de rapar ni una sola línea de esta sección, dibufans.

LOS SIMPSON EN PORTADA



Seguro que todos recordáis que, con motivo de la emisión del episodio 300, muchas revistas importantes dedicaron la portada a Los Simpson. ¡Y siguen haciéndolo! Este mes reseñamos dos publicaciones muy diferentes que han colocado a la simpática familia de Springfield en portada: Variety, que dedica su contenido al cine y a los espectáculos, y Psychology Today, de divulgación científica sobre psicología.

EL NUEVO VIDEOJUEGO

Ya hemos hablado en varias ocasiones de Hit & Run, el nuevo videojuego de Los Simpson. Mientras se acerca la fecha de lanzamiento, que será en septiembre en los EE.UU. (para Play Station 2, GameCube y Xbox) y costará 49,99 dólares, los creadores del juego van dando primicias a la prensa. De momento, ya sabemos el argumento... En Springifield suceden cosas extrañas: aparecen unos enigmáticos círculos en los campos, desaparecen personas... y una misteriosa furgoneta negra con una gran antena en la parte superior aparca frente al hogar de los Simpson. ¡Homer, claro, decide investigar lo que sucede!

Los creadores del juego (Radical Entertainment) también han proporcionado algunas imágenes de los escenarios en 3D. Y aquí os las ofrecemos: una calle, la taberna de Moe y la suntuosa mansión del Sr. Burns.

INVERTIR... EN MERCHANDISING

Cuando se comenzó a emitir la serie en televisión, pocos podrían imaginar que iba a tener tanto éxito. Al principio, nadie apostaba mucho por ella, pero aun así, se hicieron varias promociones con *merchandising* que pasaron desapercibidas.

Hoy en día, esas "auténticas piezas de coleccionista" no están en las tiendas... ¡hay que adquirirlas en subasta! E-Bay, una web de Internet especializada en subastas, tiene en su haber algunos de esos "objetos prehistóricos"... y aquí os mostramos algunos: un Homer que, emulando al dios Atlas (que cargaba sobre sus hombros la bóveda celeste) sostiene una rosquilla y unos moldes para hornear galletas con la forma de la cabeza de los personajes de Los Simpson, y un juego de vasos. Son objetos bastante antiguos... ¡que los coleccionistas buscan desesperadamente!

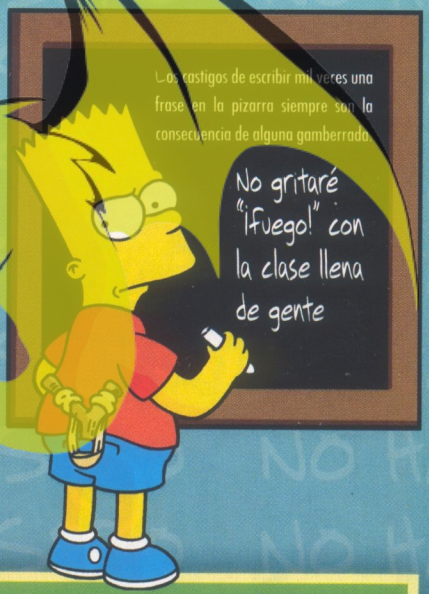
@FAFNIR98

LOS GUIONISTAS DE LOS SIMPSON

Matt Selman, guionista y productor de **Los Simpson**, ha concedido una entrevista en la que cuenta cómo se crean los guiones de los episodios. Nos ha parecido interesante reproducir una de las fórmulas del éxito de la serie: "El argumento y el tono de los episodios son, en buena parte, fruto del lugar en el que trabajamos. Hay comida por todas partes, envoltorios, latas vacías, papeles, basura, guiones antiguos... Intentan limpiarlo diariamente, pero los guionistas conseguimos que tenga el nivel de suciedad del cuarto de un chico de trece años".

LA FRASE DE LA PIZARRA

¿Os imagináis el follón que se montó en el Instituto de Springfield con el grito de **Bart**? Seguro que aún están encendidas algunas ascuas de rencor... en el corazón del director **Skinner**.



Los castigos de escribir mil veces una frase en la pizarra siempre son la consecuencia de alguna gamberrada.

HOMER...
¡EL AMERICANO MÁS FAMOSO DEL MUNDO!

Tal como lo lees, fan de **Los Simpson**. En un debate que tuvo lugar recientemente en la BBC Internacional (vía satélite), el periodista **Andrew Marr** lanzó una interesante pregunta: "¿Cuál es, en su opinión, el americano más famoso de todos los tiempos?" La respuesta, procedente de votantes de todo el mundo, no se hizo esperar. ¡Los resultados fueron sorprendentes!

1- **Homer Simpson**
2- **Abraham Lincoln**
3- **Martin Luther King**

Entre los más votados también estaban **George Washington** y **Mister T**. ¡Qué cosas!

Recientemente, la popular revista **Radio Times** ha realizado una encuesta en el Reino Unido en la que, entre otras cosas, preguntaba cuál era el personaje americano de televisión más famoso entre los ingleses. Pues bien, en tercer lugar ha sido elegida **Rachel**, de **Friends**, con un 10% de los votos. En segundo lugar, **Frasier Crane**, de **Frasier**, que recibió un 15% de los votos. Y en primer lugar... como no podía ser menos... ¡**Homer Simpson**!, con un sustancioso 30% de los votos... ¡más que el segundo y el tercer clasificado juntos!

@FAFNIR98

Dibuja al personaje invitado en...

Opikú y Jill

¡El mundo mágico de Opikú y Jill te espera, dibuartista! Inventa un nuevo aprendiz de mago para que aparezca junto a nuestros protagonistas. Sam G.C. y David Ramírez lo adaptarán y lo incluirán en la próxima historieta. ¿Que todavía no has dibujado tu personaje? ¡Deprisa! ¡No hay tiempo que perder!

Envíanos tu personaje y participarás en el sorteo de... ¡un increíble lote de cómics!

¡OJO!

- El personaje debe ser una creación original, es decir, inventada por ti.
- Tienes que escribir una historia para él y también definirnos su personalidad (en medio folio aproximadamente).
- La historia debe tener relación con el cómic Opikú y Jill.

Envíanos tu personaje y su ficha técnica junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN... OPIKÚ Y JILL
Revista ¡DIBUS!
C/Flavià, 89
08019 Barcelona

Nombre .....
Apellidos .....
Edad ..... E-mail .....
Teléfono ..... Calle .....
Número ..... Piso ..... Puerta .....
Población .....
Código Postal .....
Provincia .....

@FAFNIR98

Opi y Jill

Creado por: Sam G.C.

Guión: David Ramírez

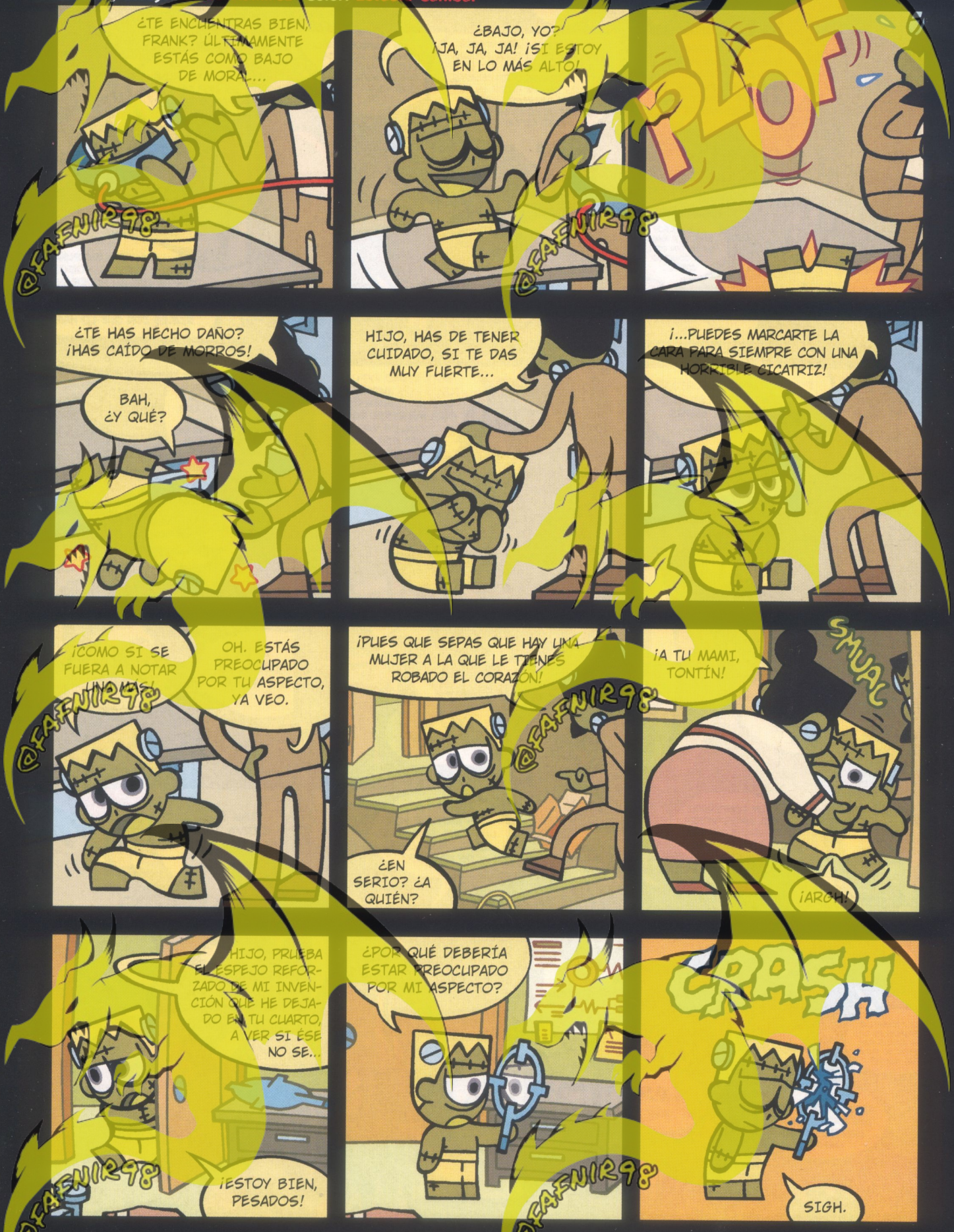
Dibujo y color: Sam G.C.

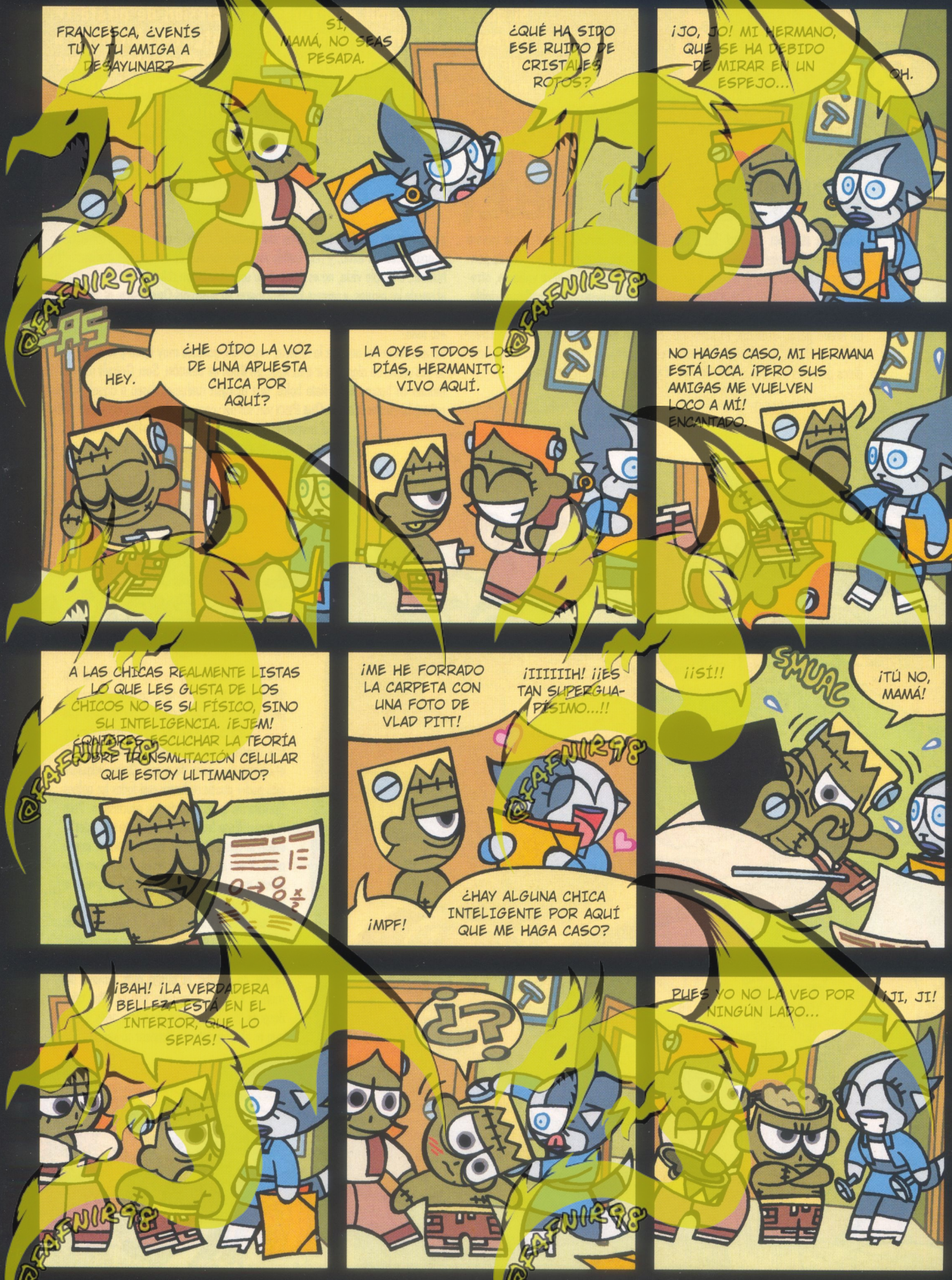
16

@FAFNIR98

MINI MONSTERS

Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal




FRANCESCA, ¿VENÍS TÚ Y TU AMIGA A DESAYUNAR?
SÍ, MAMÁ, NO SEAS PESADA.
¿QUÉ HA SIDO ESE RUIDO DE CRISTALES ROTOS?
¡JO, JO! MI HERMANO, QUE SE HA DEBIDO DE MIRAR EN UN ESPEJO...
OH.
HEY.
¿HE OÍDO LA VOZ DE UNA APUESTA CHICA POR AQUÍ?
LA OYES TODOS LOS DÍAS, HERMANITO: VIVO AQUÍ.
NO HAGAS CASO, MI HERMANA ESTÁ LOCA. ¡PERO SUS AMIGAS ME VUELVEN LOCO A MÍ! ENCANTADO.
A LAS CHICAS REALMENTE LISTAS LO QUE LES GUSTA DE LOS CHICOS NO ES SU FÍSICO, SINO SU INTELIGENCIA. ¡EJEM! ¿QUIERES ESCUCHAR LA TEORÍA SOBRE TRANSMUTACIÓN CELULAR QUE ESTOY ULTIMANDO?
¡ME HE FORRADO LA CARPETA CON UNA FOTO DE VLAD PITT!
¡IIIIIIH! ¡¡ES TAN SUPERGUAPÍSIMO...!!
¡MPF!
¿HAY ALGUNA CHICA INTELIGENTE POR AQUÍ QUE ME HAGA CASO?
¡¡SÍ!!
SMUAC
¡TÚ NO, MAMÁ!
¡BAH! ¡LA VERDADERA BELLEZA ESTÁ EN EL INTERIOR, QUE LO SEPAS!
¿?
PUES YO NO LA VEO POR NINGÚN LADO...
¡JI, JI!

ONE PIECE

Si quieres vivir mil aventuras, la profesión de pirata te garantiza acción y emociones al límite. Por fin llega a nuestras pantallas un héroe muy especial, un chico al que nada ni nadie le impedirá cumplir su sueño. ¿Te gustan las historias de piratas? Dentro de muy poco llegará a Antena 3 el pirata más decidido, Monkey D. Luffy.

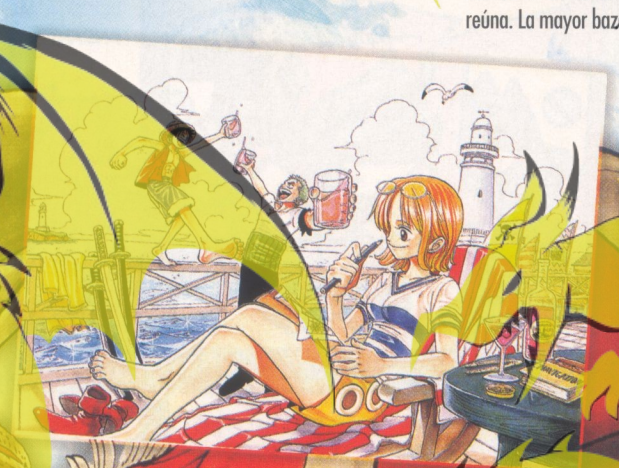
¿QUÉ ES ONE PIECE?

Desde **La isla del tesoro**, las aventuras de los piratas han sido una fuente inagotable de ideas para toda historia de aventuras que se precie. Cuando pensamos en piratas nos viene a la cabeza la imagen de un hombre valiente, atrevido y un poco burlón, aunque en realidad eran gente mala y despreciable. Parte de la "culpa" de esta imagen la tiene el cine, que ha puesto su granito de arena para hacer que la piratería tenga un aspecto mucho más atractivo. Sin ir más lejos, el 14 de agosto se ha estrenado una nueva aventura de bandidos pasados por agua, **Piratas del Caribe**, con **Johnny Depp**.

¿Será por eso que **One Piece** tiene tanto interés…? En Japón, tanto el cómic como el anime son un éxito, y han batido todos los récords de venta y de audiencia. La historia, aunque tampoco es demasiado complicada: un chico decide convertirse en el rey de los piratas, y recorre los siete mares en busca del **One Piece**, el tesoro más codiciado del mundo, y que el último rey de los piratas escondió antes de morir. ¿Es eso todo?

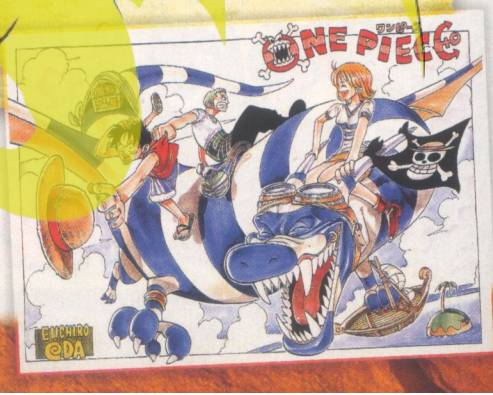
No exactamente, aunque la historia, resumida, parezca muy típica y tópica e incluso nos suene de algo. Sin ir más lejos, en **Bola de dragón**, **Son Gokuh** recorre el mundo en busca de las siete bolas, que otorgan cualquier deseo a aquel que las reúna. La mayor baza de **One Piece** son sus personajes y el perfecto equilibrio entre el humor, la acción, las luchas entre **Luffy** y sus enemigos y las gotitas de drama. ¡Ninguna serie es buena si no hay un poco de todo!

● ¿Triunfará One Piece en España, como hizo Bola de dragón hace ya algunos añitos?



EL CAMINO DEL PIRATA

Nuestro protagonista, **Luffy**, vive en la isla donde el pirata **Shank** tiene su cuartel general, pero su vida cambia cuando come un fruto que **Shank** había robado de un barco enemigo. Éste concede una habilidad increíble: hace que el cuerpo sea como de goma. Quien adquiere este poder puede rechazar casi todos los golpes (incluso las balas) y estirarse muchísimo. Pero la maravillosa fruta tiene un efecto secundario: quien la come no puede volver a nadar nunca más. Y eso se convierte en un verdadero problema para **Luffy**, pues un terrible enemigo le lanza al mar y está a punto de morir devorado por una bestia marina. **Shank** sacrifica uno de sus brazos para salvarle y, desde ese momento, nuestro protagonista tiene muy claro qué quiere ser de mayor: el pirata más famoso del mundo, como su admirado **Shank**. Diez años después, **Luffy** tiene ya diecisiete años y cree que es el momento de alcanzar su sueño.



@FAFNIR98

EL REY DE LOS PIRATAS

Para convertirse en el rey de los piratas, **Luffy** tiene que encontrar el **One Piece**, un tesoro tan fabuloso que se dice que quien lo posea podrá comprar todo el mundo. Junto con **Nami**, **Zoro**, **Ussop** y **Sanji**, entre otros curiosos miembros de su tripulación, con objetivos y habilidades fuera de lo común, **Luffy** se hace a la mar. Pero él no es el único que ansía el **One Piece**, y por eso deberá enfrentarse a muchos peligros y enemigos implacables para hacerse con él...

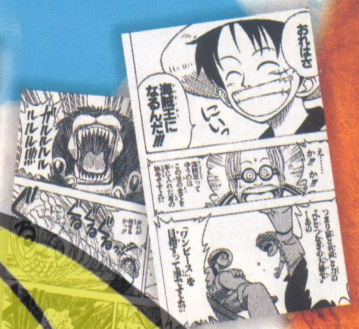
LOS ESPECIALES

Es fácil saber cuándo una serie de televisión es popular en Japón: sólo hay que ver si se han realizado capítulos especiales o películas sobre ella. Si el anime ha saltado de la pequeña pantalla y ha conseguido llegar a las estanterías en forma de vídeo o DVD es que estamos ante un éxito de público. Y **One Piece** es una de las series más populares de los últimos años. Se han producido ya dos especiales (que suelen emitirse en televisión en fechas señaladas, como Navidades) y tres películas, que son muy parecidas a los capítulos de la serie de televisión, pero más desarrolladas y pensadas para que el público disfrute aún más que con la serie. ¿Quién sabe?, quizá podamos verlas algún día.

EL MANGA

Eiichiro Oda es el autor de **One Piece**, una historia que empezó a publicarse en 1997 en la revista japonesa **Shonen Jump** y que pronto se convirtió en uno de sus platos fuertes. Con un estilo de dibujo muy particular (que a muchos les choca y les disgusta la primera vez que lo ven) que no deja a nadie indiferente, Oda ha dado en el clavo con uno de sus primeros trabajos. Empezó como asistente de **Nobuhiro Watsuki** (el autor de **Rurouni Kenshin/El guerrero samurai**), y se dice que la cicatriz en la mejilla de **Luffy** es en homenaje a **Kenshin**, el protagonista más famoso de su antiguo maestro. El manga cuenta ya con 29 volúmenes, y sigue cosechando muchísimo éxito en Japón.

Eiichiro Oda



NUEVAS SERIES EN TV

LOS PROTAGONISTAS

RORONOAH ZORO

Su ambición es convertirse en el mejor espadachín del mundo, así que se une a la tripulación de **Luffy** como segundo de a bordo para perfeccionar su técnica. Utiliza tres espadas para luchar: una en cada mano y otra que sujeta entre los dientes.

USSOP

Aunque miente más que habla y, por si fuera poco, es muy, muy cobarde, cuando se trata de armas, es el mejor; y un francotirador de primera.

MONKEY D. LUFFY

Tiene el cuerpo de goma (capaz de estirarse casi hasta el infinito), pero no puede nadar, debido a los efectos del fruto demoníaco que comió de niño. Su sueño es ser el pirata más grande de todos los tiempos, y para eso necesita el **One Piece**, el tesoro más famoso del mundo.

SANJI

Es el cocinero del barco, pero no uno normal y corriente: es un chef excepcional que se ha enrolado en el barco porque quiere llegar a un lugar del mar donde se dice que se encuentran todas las especies del océano.

NAMI

Es la encargada de que la tripulación de **Luffy** no pierda el rumbo, es decir, la cartógrafa del grupo. Pero aparte de manipular a todos los [illegible] para que las consigan [illegible] ella desea, [illegible] ese pequeño problemilla de apropiarse de lo ajeno...

VIVI NEFERTARI

La princesa del reino de Alabasta viaja de incognito para descubrir el complot que se trama contra su corte.

TONY TONY CHOPPER

Este reno de nariz azul tiene el poder de transformarse en humanoide.

@FAFNIR98

BIENVENIDOS A DUCKTOWN

¿Cuál es el animal más astuto? Seguro que enseguida contestarás que el zorro o la comadreja, dibucolega... pero tienes que sacarte esos prejuicios de la cabeza, ya que a partir de ahora, el animal más astuto es el pato. ¿No lo crees? Pues acompáñanos a Ducktown.

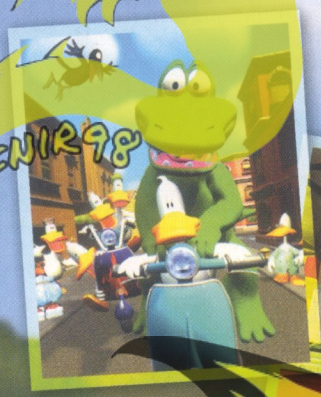
La vida cotidiana... para un pato

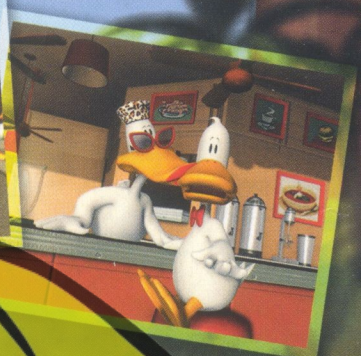
LOS PATOS ASTUTOS nos cuenta la vida de **Bill**, un joven plumífero que lo único que quiere es pasarlo bien con sus amigos, relajarse en el Decoy Café, el bar al que siempre va, tomándose una tacita de café... Pero ser el protagonista de una serie de televisión siempre implica que te pasen mil y una aventuras y que nunca, nunca, tengas tiempo para estar tranquilo.

Pero **Bill** y sus amigos de Ducktown no son como los patos que todos conocemos, los de las granjas o los de los platos de pato a la naranja que mamá ha preparado algún día: no, son patos evolucionados (casi casi, como **Howard**, el de la película) y no pueden volar ni graznan... ¡ya que hablan y van vestidos como nosotros! ¿Pero qué aventuras les pueden pasar a todos estos amigos? Pues muy sencillo... desde enfrentarse a los malvados cocodrilos de la ciudad vecina hasta tener que buscar un remedio contra la caída de las plumas (¿hay algo más feo que un pato calvo?).

Los buenos amigos

Bill, el protagonista, es tan buena persona... digo, tan buen pato, que no deja de hacer amigos por dondequiera que va. Tenemos a **Aldo**, un cocodrilo que antes comía patos pero que ha hecho la promesa de no masacar ni una pluma; a **Fred**, un pingüino que siempre tiene que estar rodeado de aire acondicionado y bloques de hielo, porque si no se muere de calor; **Raoul**, un cuervo un tanto alocado pero que en realidad es buena ave; **Bev**, una patita por la que todos pierden los papeles; y el trío formado por los alelados **Ed**, **Ed** y **Waaduh**, que siempre meterán a **Bill** en todos los problemas posibles.





por Abraham Tramplán

LA EVOLUCIÓN DE LOS DIBUS

Ser adolescente nunca es fácil: te enamoras por primera vez, te sale acné el día de tu primera cita, las clases son cada vez más difíciles... ¡Pues imagina si, además, eres un mutante! X-MEN EVOLUTION te presenta a los componentes de la Patrulla-X en sus días de instituto, cuando aprobar las matemáticas era más importante que salvar el mundo.

Los ALUMNOS

Jean Grey, **Scott Summers**, **Kitty Pride** y **Kurt Wagner** viven en la mansión Xavier y van al instituto todos los días. Llevan una vida normal, pero mantienen un terrible secreto. Los cuatro son mutantes, nacidos con habilidades paranormales: **Jean** mueve objetos con la mente, **Scott (Cíclope)** lanza rayos láser por los ojos, **Kitty (Gata Sombra)** atraviesa objetos sólidos y **Kurt (Rondador Nocturno)** se transporta a donde quiera. Pero el problema es que deben esconder sus poderes, ya que si la gente los conociera los temería y los odiaría por ser diferentes. Poco después se les unirá **Spike**, que extrae pinchos del cuerpo; y **Pícara**, que absorbe la personalidad de la gente que toca... y que no puede controlar su habilidad.

Pero la vida de instituto para un mutante no es fácil: además de esconder su condición natural y no poder faltar a clase, tendrán que evitar que los mutantes malvados de la **Hermandad de Mutantes Diabólicos**, que también van al instituto, descubran su secreto ante todos sus compañeros... antes de que la directora, **Raven Darkholme**, les expulse.

Los PROFESORES

Pero las clases no se acaban cuando salen del instituto. Una vez en la mansión Xavier, deben entrenarse para poder enfrentarse a las terribles amenazas que acechan al mundo. Bajo la tutela de **Charles Xavier**, el telépata más poderoso del mundo, **Lobezno**, armado con unas garras indestructibles y una salud inquebrantable; **Tormenta**, que puede controlar los elementos; y la **Bestia**, un verdadero mono humano. ¿Podrán los **X-Men** superar todas las dificultades? Sintoniza Cartoon Network para descubrirlo, dibucolega.

MÁS DE LO QUE EL OJO VE: TRANSFORMERS ARMADA

Un buen puñado de robots se han refugiado en nuestro planeta para evitar que la guerra destruya su planeta natal: Cybertron. Ahora, en la Tierra, continúa la lucha entre las dos razas de robots: los **Autobots**, liderados por el poderoso **Optimus Prime**, y los **Decepticons**, que destruyen todo lo que tocan.

Pero, en esta ocasión, los **Autobots** no lo tendrán tan mal, ya que conseguirán tres amigos muy rápidamente: **Rad**, **Carlos** y **Alexis** se aliarán con **Optimus Prime** para crear una verdadera armada de robots luchadores. Eso sí, para poder pasar inadvertidos en las ciudades de la Tierra, estos peculiares extraterrestres se transformarán en máquinas: coches, camiones, radios... todo vale. Pero ¿conseguirán los **Autobots** vencer de una vez por todas y volver a su planeta?

@FAFNIR98

LA DIMENSIÓN DE QUIQUE

Guión y dibujo: Álex López

IX SALÓN DEL MANGA
LA FARGA DE L'HOSPITALET
DEL 24 AL 26 DE OCTUBRE DEL 2003
LA FARGA
REGALO DE UN MANGA CON LA ENTRADA
Organiza:
FICOMIC
www.ficomic.com
Venta anticipada de entradas:
Servicaixa
902 33 22 11
servicaixa.com
Colaboran:
AVUI
PLANETA DeAGOSTINI
3XL
Selecta Visión
WA REI RYU
PlayStation 2
NORMA Editorial
Jonu MEDIA
Glénat
Radio
Transporte:
L1 RAMBLA JUST OLIVERAS, Av. CARRILET
L'HOSPITALET
L'HOSPITALET
BUS: L10, L12, L14, L52, L'H1, L'H2
RONDA DE DALT / SALIDA 14
¡TE ESPERAMOS EN EL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA!
¡Dibus! y Ficomic te invitan a venir al Salón del Manga. Compra tu entrada y recibe otra gratis al presentar este cupón. ¡No te lo pierdas, dibuartista!
IX Salón del Manga
AL COMPRAR UNA ENTRADA, TE REGALAMOS OTRA.
Canjea este cupón en la ventanilla de tickets de La Farga de L'Hospitalet.
Invitación válida para los días 24, 25 y 26 de octubre.
No se admitirán fotocopias. Únicamente recortes originales. Oferta no acumulable a otras promociones.
2X1
FICOMIC
¡Dibus!
@FAFNIR98

Dibu Concurso

RESCUE HEROES™

Si ocurre un desastre en la ciudad o surge una emergencia en el espacio o en el fondo del mar, los Rescue Heroes acuden al rescate. Fuego, inundaciones, terremotos... Los Rescue Heroes solucionarán cualquier urgencia que se presente... ¡siempre listos para el rescate!

Sorteamos...

RESCUE HEROES PACK

FIGURA RESCUE HEROES (CON VÍDEO DE LA SERIE)

+

CUARTEL GENERAL

Si quieres ganar uno... dibuja un Rescue Heroes en un peligroso rescate.

Fisher-Price

Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO RESCUE HEROES
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre!

DIBUCONCURSO RESCUE HEROES

Dibuja un Rescue Heroes en un peligroso rescate.

Nombre: ..... Edad: .....

Apellidos: .....

Teléfono: ..... E-mail: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....

@FAFNIR98

MUNDO ACTION MAN

Action Man llega a ¡Digus! con más fuerza que nunca. El héroe más grande de todos los tiempos comparte con los diferentes sus conocimientos de deportes y naturaleza. ¿Te acompañas?

LOS DEPORTES + EMOCIONANTES

PARACAIDISMO

Caer en picado es una de las sensaciones más extremas, y en eso basan su éxito las montañas rusas y otras atracciones similares. Pero en el paracaidismo... ¡tienes que saltar tú solo y no hay nada donde agarrarse!
Este deporte comenzó a practicarse tras la invención del avión, y hoy en día existen muchas modalidades, entre las que se encuentran: Precisión de Aterrizaje, Vuelo en Formación o Estilo Clásico. Normalmente se salta desde una altura de dos mil metros, pero en la modalidad de Grandes Formaciones, los saltos se realizan entre cinco mil y siete mil metros de altura. ¿Sabías que el récord mundial de esta modalidad se logró el año 2002 en Eloy (Arizona) con trescientos paracaidistas que saltaron desde catorce aviones diferentes?

ALTITUDE ATAK

RIESGO

¡QUÉ ANIMALES!

EL ÁGUILA IMPERIAL

¿Quién no se ha quedado maravillado al contemplar el majestuoso vuelo de un águila imperial... en un documental? Esta fabulosa ave rapaz, que tiene una envergadura de dos metros, sólo vive en la Península Ibérica y, desgraciadamente, sólo quedan unas 130 parejas en todo el territorio. Esta ave remonta el vuelo con las alas extendidas y, desde lo alto, examina el suelo en busca de alimento (conejos, reptiles, pequeñas aves), que caza atrapándolos con sus poderosas garras. Los tendidos eléctricos y los venenos han dejado a la especie en vías de extinción y, aunque hay varios proyectos para salvarlas, éstos requieren el apoyo de todos.

Nombre científico: *Aquila heliaca adalberti*
Longitud: 73-87 cm
Envergadura: 190-220 cm

¡EL PARACAÍDAS FUNCIONA DE VERDAD!

AVENTURA

@FAFNIR98

UNA ILUSTRACIÓN CON ASPECTO DE DIBUJO ANIMADO

Por J.M. Ken Niimura

HOY APRENDEREMOS A REALIZAR DIBUJOS COMO LOS DE LA TELE. NUESTRA INTENCIÓN ES CREAR UN EFECTO IDÉNTICO AL QUE PRODUCEN LOS DIBUJOS EN LA PEQUEÑA PANTALLA. ¡YA VERÉIS EL RESULTADO! OS SORPRENDERÁ.

La técnica que os vamos a enseñar consiste en colorear sobre una transparencia el dibujo de un personaje, preferentemente con acrílico líquido o "guash". Una vez acabada la figura, dibujamos y coloreamos el fondo por separado, colocamos la transparencia encima y... ¡ya está! También podemos dibujar varias figuras en transparencias y luego combinarlas sobre un mismo fondo. Ya veis que es una técnica bastante flexible.

Puede ser que la primera vez os cueste un poco, pero cuando le cojáis el truco, ni el mismo **Borrón** os podrá detener. ¡Vamos a ello!

Paso 1

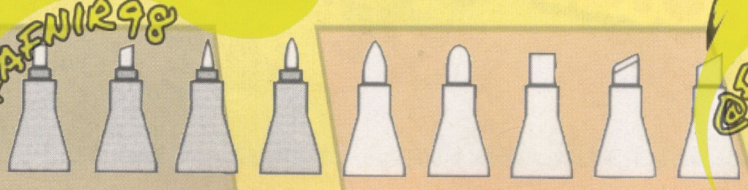
Después de pensar muy bien el personaje que queremos dibujar, realizamos varios bocetos del mismo. ¡Cuidad la composición y las proporciones, dibuartistas! Ahora ya podéis elegir el boceto que más os guste.

Paso 2

Realizamos el dibujo a lápiz en una hoja a limpio. No pongáis ninguna sombra, pues el dibujo sólo debe tener líneas. Al mismo tiempo, pensamos en el fondo que le pondremos al dibujo y lo realizamos en una hoja aparte. Así, tenemos por un lado los personajes y por el otro el lugar en el que los situaremos. Si miramos todos los dibujos juntos al trasluz ya podemos entrever el resultado...

Paso 3

Pasamos a tinta el dibujo y el fondo. En este caso, hemos utilizado rotulador y pincel. No rellenéis partes del dibujo con negro, que de eso ya se encargará el color, ¿vale? Retocamos los posibles fallos y dejamos los dibujos perfectamente acabados. Hacemos una fotocopia de éstos en papel blanco y otra, sobre transparencia (tantas como personajes tengamos).



Paso 4

A continuación planificamos la colocación de luces y sombras con capas de colores planos. Los imprimimos sobre la fotocopia en papel del dibujo, primero con un lápiz de grafito y luego con lápices de colores.

Paso 5

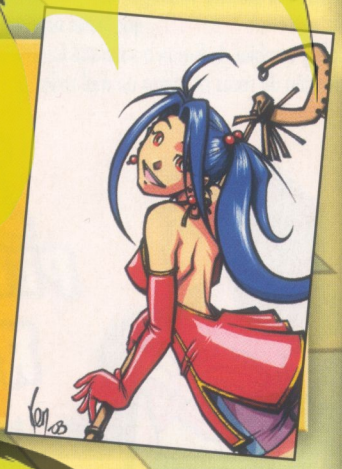
Con la transparencia en mano, aplicamos la pintura por la parte de detrás (como si viéramos el dibujo invertido). Primero aplicamos las luces y los pequeños detalles, que luego tapamos con las siguientes capas de color, como podemos apreciar en la ilustración (que tiene el fondo oscuro, para que veas dónde están las luces).

Paso 6

Añadimos los tonos de sombra más oscuros. Se aplica el acrílico en capas finas y uniformes, que debemos delimitar perfectamente. No hagáis la segunda sombra sin que se haya secado el acrílico perfectamente.

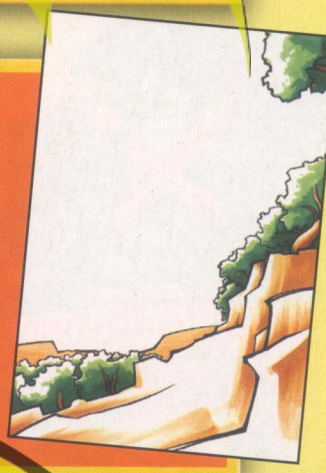
Paso 7

Damos los colores correspondientes a la segunda sombra, y ya podemos ver con bastante claridad cómo va a quedar. Recuerda que debemos tener en cuenta la planificación que hemos hecho, para no pasarnos al colorear. ¡Mucho ojo!



Paso 8

Ahora hacemos lo propio con los tonos más luminosos. Colocamos en este orden para que los colores oscuros no atraviesen a los claros cuando juntemos la transparencia con el fondo.



Paso 9

Ahora vamos con el fondo, que en este caso hemos coloreado en una hoja aparte con rotuladores, para que se diferencie del personaje. Pero recordad que para pintar vale cualquier técnica que se os ocurra, desde los lápices hasta la acuarela. En el anime, las más usadas son el "guash" y los acrílicos.

Paso 10

Colocamos el dibujo que hemos pintado en la transparencia sobre el fondo y damos los últimos toques, como algún destello con "guash" blanco por ejemplo. Hemos realizado los acabados de nuestro dibujo con el ordenador, usando algunos filtros para separar mejor la figura del fondo.

Paso 11

¡Tachán! Ya tenemos nuestra ilustración con aspecto de dibujo animado acabada. ¿A que os han entrado ganas de hacer otra?

SUPERHÉROES
POR UN TUBO (CATÓDICO)

Vaya, dibucolega. Parece que últimamente no hacemos más que ir al cine a ver películas de superhéroes: que si Spider-Man, que si Daredevil, que si Hulk y La Liga de los Hombres Extraordinarios... Pero ¿sabías que no hace falta que te muevas del salón de casa para disfrutar de las aventuras de los superhéroes más poderosos? Ahora te enseñamos cómo hacerlo, con estas dos nuevas series: La Liga de la Justicia y Smallville.

LA LIGA DE LA JUSTICIA

A VECES, SE CIERNEN AMENAZAS CONTRA LA TIERRA QUE UN SOLO SUPERHÉROE NO PUEDE RESOLVER... ENTONCES LLEGA EL MOMENTO DE LLAMAR A LA LIGA DE LA JUSTICIA, FORMADA POR LOS HÉROES MÁS GRANDES DEL MUNDO.

Ellos son **Superman**, el Hombre de Acero, último superviviente del planeta Krypton, con poderes como vuelo, superfuerza, invulnerabilidad, supervelocidad y visión calorífica; **Batman**, el millonario **Bruce Wayne**, que ha dedicado toda su fortuna a convertirse en el mejor detective del mundo; **Wonder Woman**, la princesa **Diana** de las Amazonas, embajadora de la paz en la Tierra, que con su lazo dorado de la verdad puede patear el trasero de los enemigos; **Flash**, el hombre más rápido del mundo (bueno, a excepción, quizá, de **Superman**), que se ha apuntado a la Liga para tener más éxito con las chicas; **Green Lantern**, protector del sector 2814, la Tierra, que forma parte de una especie de policía espacial; **Hawkgirl**, venida del planeta Thanagar, con grandes alas que le permiten surcar los cielos; y el **Detective Marciano**, que tiene superfuerza, puede volar, puede volverse invisible y cambiar de forma a voluntad (suerte que es el último de su raza, porque una invasión de seres así daría un mal rollo...)

JUNTOS, PERO NO REVUELTOS

Aunque a cada uno de ellos le gusta vivir sus aventuras en solitario, las circunstancias llevaron a estos héroes a unirse y hacerse buenos amigos. Una indigna raza de extraterrestres (la misma que acabó con los marcianos) intentaba apoderarse de la Tierra, y ni las fuerzas combinadas de **Superman** y **Batman** podían con ella. Por eso, reclutaron al resto de los héroes y lograron detener la invasión. Y, como vieron que juntos se lo pasaban bien, decidieron que, siempre que lo necesitaran, estarían juntos: para luchar contra los **Manhunters** (una raza de cazadores intergalácticos que captura a **Green Lantern**), el ejército de Atlantis (una ciudad que se encuentra bajo el océano), una malvada amazona o la **Liga de la Injusticia**, un grupo creado por **Lex Luthor** y formado por los peores enemigos de cada uno de los miembros de la **Liga**.

Pero, con cada nueva amenaza, la **Liga de la Justicia** se crece, ya que el verdadero poder no se encuentra en las habilidades de cada miembro por separado, sino en la amistad y en la confianza en los compañeros.

@FAFNIR98

SMALLVILLE

Caído del cielo

En 1989, la pequeña población de Smallville se vio sacudida por una terrible lluvia de meteoritos que destruyó campos de maíz y vidas humanas. Nada volvió a ser lo mismo para los Kansas, ni tampoco para la vida de los granjeros **Martha** y **Jonathan Kent**, ya que, en medio de los meteoritos, encontraron una nave espacial con un solo tripulante: un niño de unos cinco años que sobrevivió a la colisión.

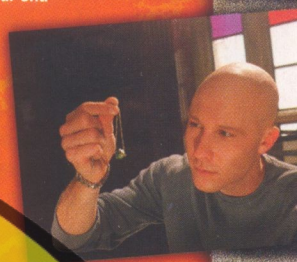
Han pasado los años, y el pequeño niño venido del espacio se ha convertido en un adolescente llamado **Clark Kent** que, lejos de sentirse un forastero en tierra extraña, lleva una vida normal. Bueno, normal si no fuese porque está descubriendo que su cuerpo está cambiando y que tiene una serie de habilidades que ninguno de sus compañeros de clase podría igualar: superfuerza, supercalentamiento, invulnerabilidad, visión de rayos X… y parece que van aumentando.

Pero, para **Clark**, tener estos poderes no es un camino de rosas: está enamorado de **Lana Lang**, una vecinita muy mona que (¡mala suerte!) sale con el capitán del equipo de rugby del instituto. Además, para acabar de arreglarlo, **Lana** lleva un colgante hecho de un fragmento de meteorito (es decir, de kryptonita, la única sustancia que afecta a **Clark**), y cada vez que el chico se acerca a ella… pone enfermo.

En Smallville, **Clark** ha conseguido hacer muy buenos amigos, como **Pete Ross**, que ha conseguido entrar en el equipo de rugby; **Chloe Sullivan**, que es la directora del periódico del instituto y que guarda recortes de periódico de todas las cosas extrañas que han pasado en el pueblo desde la lluvia de meteoritos, que no son pocas; y **Lex Luthor**, el hijo de un gran magnate que se quedó con la cabeza monda en 1989 y que ahora busca la amistad de Smallville… Pero también tendrá enemigos: la lluvia de meteoritos sobre Smallville afectó a la población más de lo que se había pensado y muchos de sus habitantes, al entrar en contacto con la kryptonita radiactiva, están mutando y consiguiendo poderes. ¿Podrá **Clark** detener esta plaga?

Sin gafas ni cartón

En **Smallville**, no veremos a **Clark Kent** tal como estamos acostumbrados (es decir, trajeado, con el pelo [illegible] atrás y gafas), ya que aún no se ha convertido en **Superman**. Necesita antes tener una identidad secreta. A quien vemos es a **Tom Welling**, actor relativamente desconocido, que ha querido crear una imagen totalmente nueva de **Clark Kent**, más inocente y vulnerable que nunca, y con menos poderes, ya que una de las premisas de la serie es que **Clark Kent** nunca se convertirá en el Hombre de Acero (es decir, que no se vestirá con los calzoncillos por fuera ni volará).



Sabías que…

- Joseph Loeb, el autor de SUPERMAN: LAS CUATRO ESTACIONES y LAS AVENTURAS DE SUPERMAN trabaja como asistente de guiones en la serie.
- Annette O'Toole (Martha Kent, la madre de Clark en la serie) interpretó a Lana Lang en SUPERMAN III.
- En los cómics de Superman, Pete Ross no es de color y acaba casado con Lana Lang, y [illegible] el peor enemigo de Superman, y se ha convertido en el presidente de los Estados Unidos.

@FAFNIR98

Por Mª Luisa Molina

¿Es un pájaro, es un avión? No, oh cielos, es una patrulla de rebeldes de diez años que quieren salvar el planeta de las injustas normas de los adultos. ¡Los niños ya tienen a sus ángeles justicieros! ¡Y los mayores ya no podrán impedir que los chavales se salgan con la suya... casi nunca!

¿A qué te suena **"Código: KND"**? ¿Verdad que parece una de esas claves ultrasecretas de superdetective? Pues verás, **KND** son las siglas sacadas de la siguiente frase en inglés: Kids Next Door. Claro, dibucolega, puede que tú estés estudiando francés o alemán, y esto te suene a chino. Pues en español se podría traducir como ChPA: Chicos de la Puerta de Al Lado. De todas maneras, lo vamos a dejar en el idioma original, que es más molón... Así que es, ni más ni menos, que una pandilla de barrio. ¿Y para eso tanto misterio? Bien, espera, es que es una pandilla diferente a cualquier otra, porque estos amigos no juegan al fútbol ni van al cine juntos, sino que están para llevar a cabo misiones muy, muy peligrosas y conquistar derechos tan básicos como quedarse levantados todas las noches hasta las tantas o engullir todas las chuches que les quepan en la boca. ¿A que mola? Además, para mantenerse a salvo de los curiosos, los cinco chicos de **KND** han construido su cuartel general en lo alto de un árbol, y hasta ahí trepan para planear todas sus hazañas. En cada episodio hay un nuevo reto que pone a prueba sus grandes dotes individuales. También actúan como grupo de asalto con la ayuda de una sorprendente tecnología para fabricar "armas" aprovechando todo lo que encuentran. ¡Una especie de **"Equipo A"**, pero a escala 1:5! Lástima que la mayoría de las veces la misión que afrontan acabe en desastre. Aunque entusiasmo no les falta, en realidad, a ninguno de ellos se le da bien hacer nada que complique el enrevesado mundo de los adultos.

Todos para uno

¡Y aquí tenemos a nuestro nuevo comando de guerrilleros del chupa-chups, decididos a acabar con la soberanía que ejercen los mayores en el resto del mundo! Por supuesto, se conocen perfectamente los unos a otros; pero, como buenos agentes secretos, los protagonistas de Código: KND están decididos a ocultar su identidad y poseen nombres en clave que utilizan en todas las misiones de alto riesgo. Para no liar demasiado el asunto, han elegido números del uno al cinco, y también un alias para que resulte menos matemático. Aquí está la ficha "top secret" de cada uno de ellos.

N5

- **Nombre en clave:** Número Cinco, alias "La Silenciosa".
- **Nombre de nacimiento:** Abigail Lincoln, mejor "Abby" a secas.
- **Descripción:** miope con larga melena y gorra.
- **Origen:** AA (afroamericana).
- **Especialidad:** técnicas de camuflaje.
- **Hábitos:** chocar contra las paredes.
- **Punto débil:** no le gusta usar gafas.

Abby es la que tiene mayor sentido común y la más inteligente del grupo. Junto con **Número Uno**, por supuesto. Es de ascendencia afro americana. **Abby** se toma muy en serio las misiones y se concentra mucho en los planes a realizar, así que no es muy habladora que digamos. Pero coqueta sí que es (aunque no tanto como **Número Tres**) y como cree que está más guapa sin gafas, no se las pone casi nunca. Resultado: apenas ve lo que está justo delante de sus narices. Esto no sería demasiado grave si no fuera porque **Abby** se encarga de las técnicas de vigilancia y camuflaje.

N2

- **Nombre en clave:** Número Dos, alias "El Zoquete".
- **Nombre de nacimiento:** Hoagie P. Gilligan Junior.
- **Origen:** D (desconocido).
- **Descripción:** niño bola con sombrero y gafas de aviador.
- **Especialidad:** superioridad aérea.
- **Hábitos:** caerse por las escaleras.
- **Punto débil:** es patoso cuando se emociona.

Número Dos tiene una barriga considerable, proporcional al tamaño de su gran cerebro, especializado en mecánica y tecnología. **Hoagie** vive obsesionado con los aviones y, en general, con todo lo que sea capaz de levantarse del suelo. Incluso duerme en la cabina de un F-14 que se estrelló en su habitación. ¡Quizá por eso parece que vive en las nubes!

@FAFNIR98

El Autor

El creador de **Código: KND** es **Tom Warburton**, un joven animador procedente de Nueva York conocido en el canal Cartoon Network como director de la serie **Oveja en la ciudad**. Además, entre 1995 y 1999, **Warburton** trabajó como animador y diseñador principal de otro personaje que seguramente conoces: **Pepper Ann**, de los estudios Disney.

¿Sabías que...?

El episodio piloto de **Código: KND** se emitió en Estados Unidos en un programa de cortometrajes y enseguida fue el elegido por el público para convertirse en una nueva serie? **Tom Warburton** destaca especialmente el hecho de que las historias de **KND** mezclan acción y humor a partes iguales. En palabras del autor: "Los protagonistas desarrollan un montón de planes para dominar el mundo y acabar con la tiranía de los adultos, pero, como son únicamente un grupo de chicos sin demasiados medios a su alcance, al final, casi siempre acaban fastidiando sus propias maquinaciones". Jo, es que a mí me pasa lo mismo!

N4

- **Nombre en clave:** Número Cuatro, alias "El Duro".
- **Nombre de nacimiento:** Wallabee.
- **Descripción:** rubio bajito y con mal humor.
- **Origen:** [illegible]ano).
- **Especialidad:** combate cuerpo a cuerpo.
- **Hábitos:** buscar pelea.
- **Punto débil (y superSUPERsecreto):** está enamorado de Número Tres.

Wallabee es un poco gamberrete y está siempre dispuesto a enfrentarse a cualquier enemigo que se le ponga delante. Vive convencido de que posee superpoderes para la lucha, pero en realidad no ha ganado ni una sola pelea en toda su vida. En realidad, **Número Cuatro** es el tipo más duro del grupo… y, en el fondo, también es un sentimental, aunque jamás lo reconocerá.

N1

- **Nombre en clave:** Número Uno, alias "El Líder".
- **Nombre de nacimiento:** Nigel.
- **Origen:** D (desconocido).
- **Descripción:** chico de aspecto duro y decidido, calvo y con enigmáticas gafas negras.
- **Especialidad:** ser el comandante supremo.
- **Hábitos:** utilizar acento inglés para dar órdenes.
- **Punto débil:** miedo a las chicas.

Nigel es el jefazo del grupo, y un chico muy listo que se encarga de organizar a todo el personal. Para llevar a buen fin las misiones de **Código: KND**, **Número Uno** maquina estrategias muy técnicas y sofisticadas, nada siempre fáciles de entender para el resto de los miembros del equipo. Por eso, a menudo acaban confundidos/as y organizando algún follón.

N3

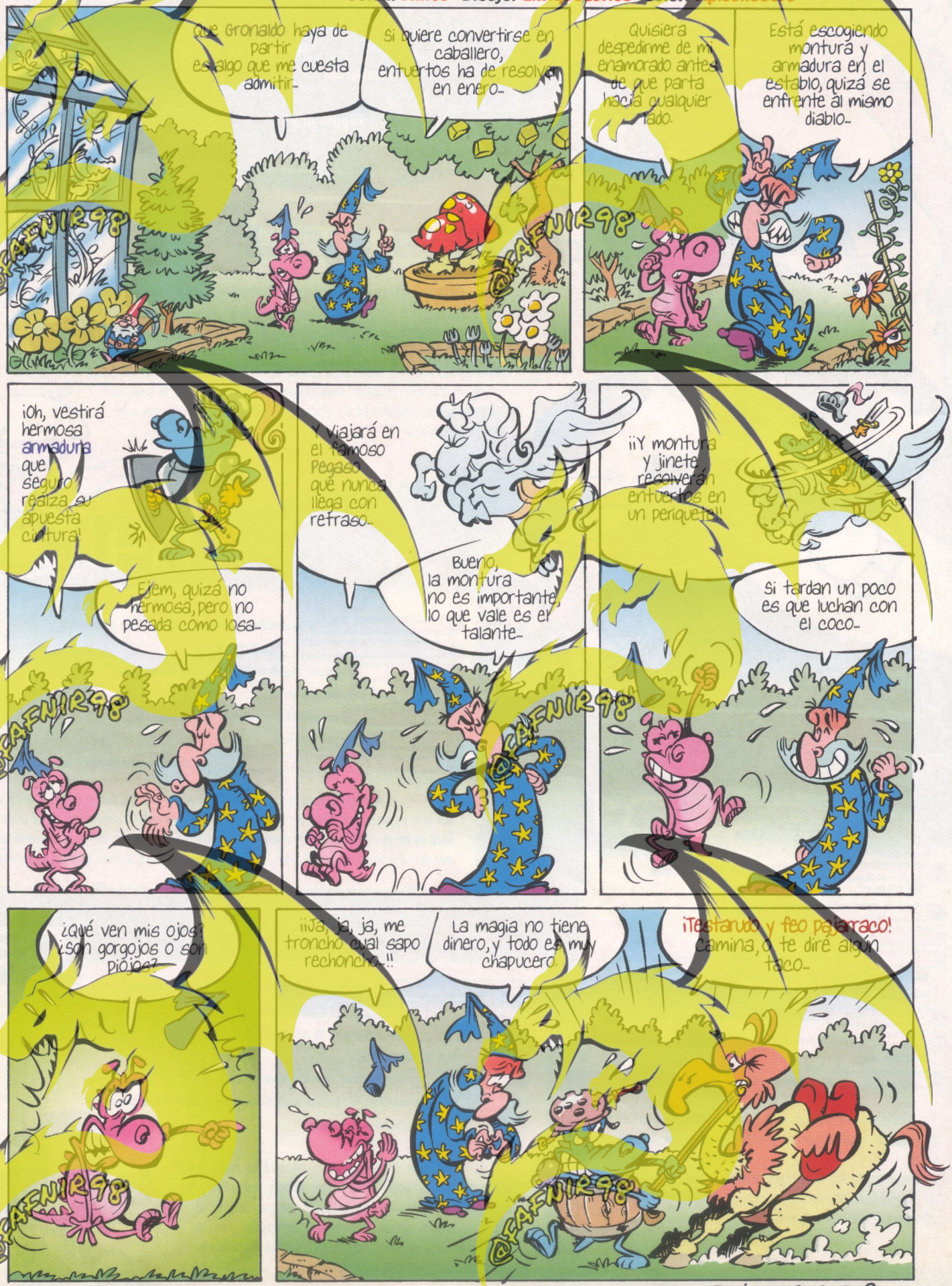
- **Nombre en clave:** Número Tres, alias "La Coqueta".
- **Nombre de nacimiento:** Kuki Sanban.
- **Descripción:** guapetona y simpática.
- **Origen:** J (japonesa).
- **Especialidad:** técnicas de distracción.
- **Hábitos:** enamorarse y desenamorarse todo el tiempo.
- **Punto débil:** miedo a volar.

Número Tres es la muñequita del grupo, rebosa buen humor y está siempre dispuesta a ayudar a sus amigos. Es muy presumida y le gusta vestirse a la moda, cosa que le impide moverse con agilidad en los momentos de acción. En el terreno sentimental, **Kuki** es muy enamoradiza, aunque a veces llega a ser tan distraída que no recuerda con qué chico está saliendo.

GRONALDO BOCANADA

De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora



ATHOS y ENRIQUECARLOS - 2003

Dibu Concurso

BEYBLADE

Por fin vas a poder disfrutar de un verdadero combate de Beyblades y entrenarte para convertirte en el mejor Blader de la historia, porque te presentamos el estadio oficial de los torneos de Beyblade. Mejora tu técnica, prueba nuevos lanzamientos y disputa los combates más espectaculares en compañía de tus amigos.

SORTEAMOS PACK CON:

estadio oficial + Beyblade

Hasbro

SI QUIERES GANAR UNO...

DIBUJA UN COMBATE DE BEYBLADES EN EL ESTADIO.

Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO BEYBLADE
Revista ¡Dibus!
C/Elvira, 89
08013 Barcelona

¡TIENES HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE!

DIBUCONCURSO BEYBLADE

DIBUJA UN COMBATE DE BEYBLADES EN EL ESTADIO.

Nombre: ..... Edad: .....

Apellidos: .....

Teléfono: ..... E-mail: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

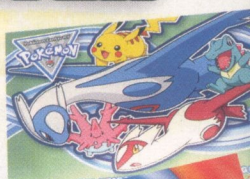
Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....

@FAFNIR98

ZONA Monstruos

EL POKÉMON CENTER DE NUEVA YORK

Hay uno en Tokio, otro en Osaka y un tercero en Nueva York. Nuestros reporteros especiales os ofrecen este reportaje de primera mano, desde la tienda más curiosa del Rockefeller Center, dedicada exclusivamente a ¡Pokémon!



El número 10 de Rockefeller Plaza está situado entre la quinta y la sexta avenida de la ciudad de Nueva York. Y ya que pasábamos por allí, no pudimos resistirnos a visitar esta increíble tienda y compartir la experiencia con todos vosotros. Y es que es una auténtica atracción. El edificio tiene dos plantas comunicadas por un ascensor... ¡idéntico al de los juegos y al de la serie de la tele!

Las estanterías están llenas de productos de Pokémon, como en las tiendas de los juegos... toda clase de peluches, *cards*, toallas, jaboneras, figuras, caramelos, tazas, chocolate, monederos, relojes, fundas para la Game Boy... Todo lo que podáis imaginar y más. Un paraíso para cualquier fan de Pokémon.

ULTRAPOKÉDEX

Éste es el Pokédex más grande del mundo y tiene registrados 251 Pokémon (suponemos que pronto lo actualizarán). En él los podéis ver todos en 3D, escuchar su chillido y obtener información como el peso, la altura y la ubicación.

TRADING CARD AREA

Esta zona especial está reservada a los jugadores del JCI de Pokémon. ¡Aquí se desarrollan auténticos combates estratégicos!

CENTRO DE CAPTURA

Aquí podrás capturar a los Pokémon más raros de las versiones Oro, Plata y Cristal. ¡Una oportunidad única!

VIDEOGAMING ARENA

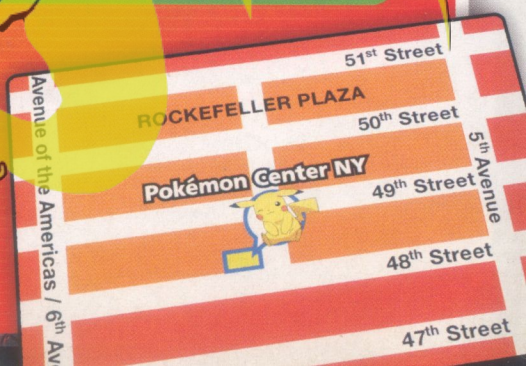
Los visitantes que quieran podrán ponerse a los mandos de una de las GameCube que hay en este espacio reservado para los más jugones. Lo mejor de todo es que es gratuito.

LA GAMEBOY DORADA

Es quizá el sello de la casa porque fue fabricada exclusivamente para este centro, y sólo se puede comprar aquí.

¡Lo tuvimos en nuestras manos! El famoso lector de tarjetas para Game Boy Advance, que es posible que acabe apareciendo en nuestro país.

Pues si viajáis a Nueva York algún día, os mostramos donde está esta fantástica tienda mega-pokémon.



@FAFNIR98

BEYBLADE

LLEGA A LA PS ONE

BEYBLADE llega a la consola de Sony con un juego que hará las delicias de todos los fans, tanto de la serie como de los juguetes. El videojuego reproduce con exactitud los combates que dejan sin aliento a los protas de la tele, y permite personalizar el Beyblade. ¿Queréis más?

El torneo acaba de empezar... en la PS ONE. Escoged vuestro personaje, listos y... ¡a volar! Un montón de combates enfrentarán a los jugadores más fuertes y temibles. Elegid vuestro Beyblade... y una Bestia Bit lo poseerá. Pero tened en cuenta que la Bestia Bit todavía está creciendo y no puede utilizar el mismo poder que un espíritu adulto. Así que tendréis que evolucionar junto con vuestro Beyblade y su Bestia Bit combate a combate.

También podréis competir con tus amigos. ¡Personalizar el Beyblade será esencial para lograr la victoria!

Ganar el campeonato legendario de Beyblade es la máxima aspiración de todos los participantes, ya que, al quedar en primer lugar, tanto el jugador como el Beyblade aumentan de nivel. Eso quiere decir que tendrán nuevos ataques, que el jugador ganará puntos de experiencia y que la Bestia Bit crecerá.

Max posee una Bestia Bit espectacular. ¿Sabes cuál es?

CÓMO SE DESARROLLA UN COMBATE

- Lanza la peonza mediante el lanzador.
- Haz girar el Beyblade controlando su dirección.
- Mueve la peonza de un lado a otro, pero sigue de cerca los movimientos del contrario.
- Invoca a tu Bestia Bit y elige un ataque especial.

CÓMO GANAR A TU ADVERSARIO

1. Echa su peonza fuera del estadio.
2. Golpea su peonza de modo que no pueda continuar compitiendo.
3. Juega "al gato y al ratón" con él hasta que no pueda seguir girando.

SOBRE EL JUEGO

- No es necesario participar en un torneo para jugar.
- Personaliza la peonza intercambiando las seis piezas que la componen.
- Desafía a los adversarios que aparecen en la serie de la tele y también a tus amigos.
- Hay diez formas de invocación que aprenderás a lo largo del juego.
- Elige entre diez personajes. Algunos pertenecen a la serie, otros se han diseñado exclusivamente para el juego.
- Los combates están comentados por un presentador

AVANCE 2º TORNEO BEYBLADE

¡Atención, Bladers! El segundo torneo de Beyblade está muy cerca. Los días 19 y 20 de septiembre tenéis una cita en los centros Toys"R"Us con ¡DIBUS! y Hasbro. ¡No os lo perdáis! Los horarios serán los siguientes:

19 de septiembre – Viernes de 17:00 a 20:00.
20 de septiembre – Sábado de 10:00 a 13:00 y de 17:00 a 20:00.

EL MONSTRUO DEL MES

SERIE: BEYBLADE

DESCRIPCIÓN: Draciel es un espíritu sagrado que habita en el Beyblade de **Max** en forma de Bestia Bit. Sus puntos fuertes son la defensa y la estrategia. Realiza varios ataques: Metal Ball Defendor, Wavegate y Fortress Defense.

@FAFNIR98

漫画 DIBUMANGA

LA SAGA MACROSS

Uno de los géneros de acción más queridos por el público son las series de robots, llenas de intriga y misteriosos enemigos, con enormes "*mechas*" y esforzados pilotos. Pero, a pesar de auténticos clásicos de la edad de oro como Mazinger, puede decirse que una de las series que dio pie al fenómeno fue Macross.

La verdad es que empezó, como muchas otras series, sin demasiadas expectativas. Uno de los secretos de su éxito está, en primer lugar, en el triángulo amoroso entre los protagonistas: la cantante **Lynn Minmey**, el piloto **Rick Hunter** (o **Hikaru Ichijo**) y la militar **Lisa Hayes** (**Misa Hayase**). Los espectaculares diseños de personajes de **Haruhiko Mikimoto**, los diseños mecánicos de **Shoji Kawamori** y las pegadizas canciones de **Minmey** (uno de los elementos más originales de la serie) contribuyeron, inevitablemente, al éxito de **Macross**. La magia continuó en **Macross II**, **Macross 7** y **Macross Zero**, donde se dieron a conocer nuevos protagonistas, aunque de vez en cuando aparecían algunos personajes de las sagas anteriores. Pero hablemos de las partes de la saga que sí han llegado a nuestro país.

MACROSS PLUS

Este OVA de cuatro episodios se sale de lo común, no sólo porque sus diseños se alejan de los originales de **Mikimoto**, sino porque no tiene mucho que ver con el **Macross** original como las series anteriores (y posteriores). En el año 2040, en el planeta Edén, se están llevando a cabo las pruebas con dos prototipos de Valkyrias (naves), las YF 19 y las YF 21. La rivalidad entre los pilotos **Isamu** y **Guld** es extrema, y llega a su punto álgido con la llegada de **Sharon Apple**, la cantante virtual más famosa de la galaxia; su representante, **Myung**, amiga de **Isamu** y **Guld**, y también su primer amor. Poco a poco, descubrimos por qué **Myung** se fue de Edén, qué ocurrió para que se rompiera su amistad y secretos aún más terribles, ya que **Sharon Apple**, la inteligencia artificial que encandila a toda la galaxia con sus canciones, ha tomado conciencia de sí misma y no quiere seguir siendo un juguete en manos de sus creadores.

MACROSS 7 TRASH

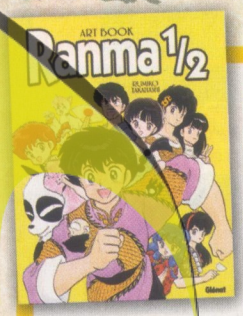
El diseñador de **Macross** por excelencia es **Haruhiko Mikimoto**, el creador de los primeros diseños y el referente obligado de toda la saga. **Mikimoto** también dibuja algunos manga y **Macross 7 Trash** es buena muestra de ello. Con un estilo muy particular y detallado, **Mikimoto** ha conseguido transmitir escenas tristes, lentas, bucólicas o llenas de acción con tan sólo unos cuantos trazos. La historia está ambientada en los sucesos de otra serie de **Macross**, **Macross 7**, y nos presenta a **Shiba**, un joven aficionado al T-Crush, un deporte extremo que combina las carreras con la lucha cuerpo a cuerpo. El protagonista salva la vida de **Mylene**, una ex piloto de Valkyrias que ve que el chico tiene posibilidades y se convierte en su entrenadora. Esto no le hace mucha gracia a **Enika**, la amiga de **Shiba**, que encima, ve cómo su sueño de convertirse en cantante está cada vez más lejos...

Macross 7 Trash hace gala de unos dibujos impresionantes.

Los Caballeros del Mundo Mon 1

NORMA Editorial
Vol. 1

Rokna y **Mondo** llegan a un mundo lleno de monstruos de todas las categorías gracias a un invento del padre de **Rokna**. La joven pareja se tendrá que enfrentar al villano más terrible de ese mundo, el **Conde Collection**, un coleccionista de monstruos muy particular que siempre va acompañado de la aguerrida **Bacchi** y la gafe **Gukko**.



Ranma 1/2 Art Book

Glénat
Art Book

Si has seguido a **Ranma**, **Akane**, **Ryoga** y **Shampoo** en los tomos del manga, sin duda, este libro es el complemento ideal. Está dividido en divertidas secciones que nos cuentan los más y los menos de los personajes más importantes, tiene detalles muy curiosos como los cuadros de amoríos y rivalidades... Además, incluye una entrevista con la autora, **Rumiko Takahashi**.

Di Gi Charat 3

Glénat
Vol. 3

¿Listos para soportar a las alienígenas más descacharrantes del universo? **Dejiko**, **Puchiko** y **Gema** trabajan en la tienda Gamers para ganarse honradamente el pan, pero **Dejiko** no tarda en rivalizar con **Rabi en Rose**, otra dependienta... Más personajes entran en escena para complicar el asunto. **Pyocola**, **Rik**, **Ky** y **Coo** completan el cuadro protagonista.

@FAFNIR98

MUNDOMANGA

LOS OTAKUS JAPONESES

Éste es el nombre por el que se autodenominan todos los fans del manga y del anime fuera de Japón. Como en todo, hay diferentes niveles de otakus. Pero ¿cómo son los japoneses?

☐ Para muchos, en Occidente, la palabra "otaku" es un sinónimo de "freak", que significa monstruo o ser extraño en inglés, y, en realidad, designa a los fans del manga que están un poco obsesionados con sus series preferidas. Tenemos que aclarar que, en Japón, ser otaku es estar muy obsesionado con algo, desde los trenes antiguos al manga, el cine u otro *hobby* que modifique la personalidad y la relación con los demás. ¡¡Nada que ver con lo que entendemos en Occidente!!

☐ Si queréis acercaros un poco más al fenómeno de los otakus y hacerlo con buen humor, os recomendamos **COMIC PARTY**, una serie sobre un chico que quiere ser dibujante de cómic y se pasa todo el año dibujando el cómic perfecto para una convención, hasta el punto de que sus estudios se resienten y encima, en el último año... ¡justo antes de los exámenes de ingreso a la universidad!
En **COMIC PARTY** conocemos, en clave tono distendido y simpático, a los otakus que pasan todo el año viviendo para las convenciones y a otro gran grupo de fans del manga, los otakus del *cosplay*, que se disfrazan de sus personajes favoritos. Los verdaderos *cosplayers* no compran sus trajes, sino que se los hacen ellos mismos, ¡¡con unos resultados espectaculares!!

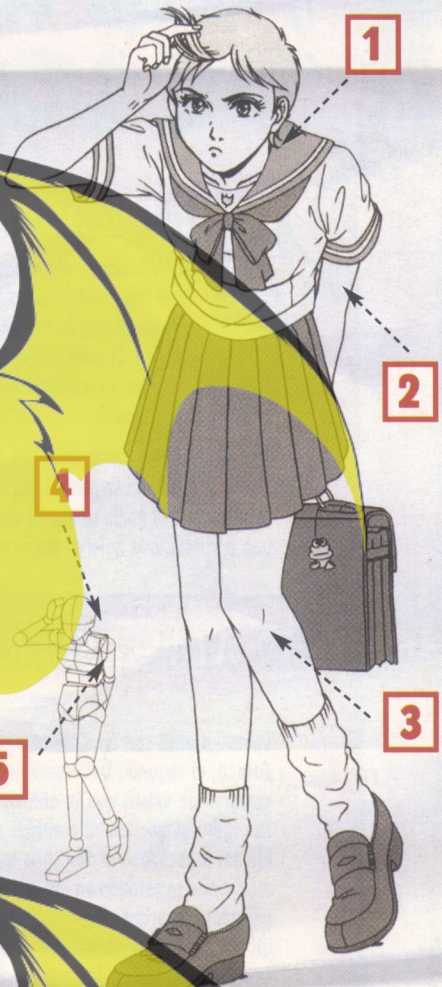
☐ Y, como suele pasar, cuando algo tiene tantos fans, empieza el negocio. Tanto el manga como el anime mueven millones de yenes en Japón... y es que muchos otakus, cuando son fans de alguna serie, son capaces de comprar tres ejemplares de un mismo libro de ilustraciones: uno para hojearlo, otro para hacer negocio (venderlo con el tiempo o canjearlo por algún objeto difícil de encontrar) y un tercer ejemplar... ¡¡para conservarlo envuelto y no abrirlo nunca, que se estropea!!
Pero éstos son ejemplos extremos, ya que la mayoría de los fans del manga y el anime son como los de aquí... pero con acceso a todo el material que se publica en Japón, claro.

Seguro que después de leer esto, algunos os estéis preguntando si sois o no otakus. ¿Hay algún modo de averiguarlo? Pues más o menos: pasa por esta simpática página donde podrás hacer un test muy divertido, eso sí, en inglés.
http://www.tapanime.com/fun/otakuif/otaku.html

CÓMO DIBUJAR ANIME

EXPRESIONES POCO HABITUALES

¿A VER?

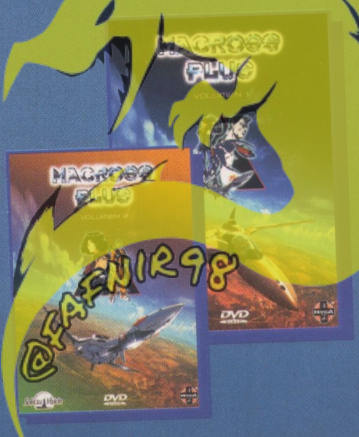


1. La barbilla sobresale y oculta el cuello.
2. Con el brazo por detrás queda graciosa.
3. La rodilla hacia dentro para mantener el equilibrio.
4. La parte de detrás del hombro está a la vista.
5. Este bloque se inclina hacia adelante.

LO + EN ANIME

MACROSS PLUS

Selecta Vision — Vols. 1 y 2



Corre el año 2040 en el planeta Edén, donde la amenaza alienígena Zentraedi hace reaccionar a las fuerzas terrestres (U.N. Spacy) con un nuevo proyecto defensivo, el Super Nova. Los dos pilotos, **Isamu Dyson** y **Bowman**, son rivales desde hace tiempo... y la llegada de la cantante virtual **Sharon Apple** empeora la situación. ¿Qué pasará?

¡VUELVE... EL SEÑOR DE LOS ANILLOS!

por Bram Tramplán

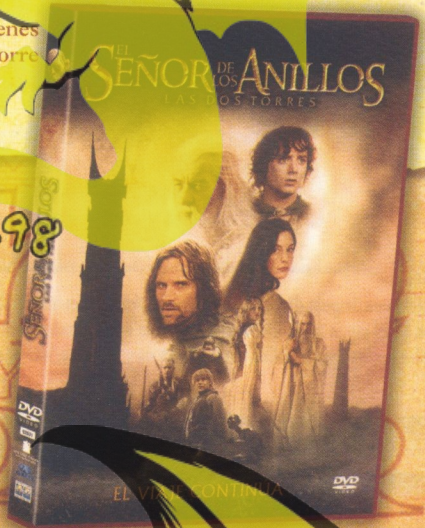
Ya hace más de medio año que hacíamos cola en el cine para poder ver **Las Dos Torres**, la esperada segunda parte de **El Señor de los Anillos**... ¿Y ahora qué? Pues ahora tienes la posibilidad de verla en casa tantas veces como quieras, ya que la tienes a la venta en vídeo y DVD desde el 27 de Agosto.

El camino hacia Las Dos Torres

El DVD incluye dos discos, con más de tres horas de imágenes, para que pases toda una tarde de domingo sentado en el sofá del salón, acompañado de tus mejores amigos y con un bol de palomitas en el regazo. El primer disco contiene la película en sí, tal que todos pudimos ver en el cine. ¿Recuerdas de qué iba? Aquí van unas líneas para que te refresquen la memoria.

Tras disolverse la Comunidad del Anillo, después de la traición de **Boromir**, **Frodo** y **Sam** han seguido su camino en solitario hacia el monte del Destino, para destruir el Anillo Único. En el camino, se encuentran con **Gollum**, el antiguo portador, que quiere recuperar su tesoro y que les va a ayudar bastante a acercarse a su meta. Mientras, **Pippin** y **Merry** han sido capturados por los orcos, pero logran escapar de ellos y adentrarse en el bosque de Fangorn, donde viven los poderosos Ents. Por su parte, **Aragorn**, **Legolas** y **Gimli** siguen buscando a los desaparecidos hobbits, pero sus pasos les conducen a Rohan, donde se producirá una de las batallas más importantes de la guerra contra **Saruman** y el **Señor Oscuro**.

¿Aún no tienes la peli...? ¡Corre a por ella!



Lo más esperado... y nuevo

Como ya pasó con **La Comunidad del Anillo**, el segundo DVD contiene gran cantidad de extras que te entusiasmarán, dibucolega, tan aficionados a los efectos especiales y a descubrir toda la magia que se esconde en los *sets* de las películas. En primer lugar, encontrarás un par de documentales que explican, con comentarios de los actores y del equipo técnico, todos los trucos que han usado para rodar escenas tan épicas como la de **Legolas** deslizándose sobre un escudo como si fuese un monopatín, el ataque del ejército de **Uruk-hai** sobre el Abismo de Helm o el movimiento (pausado, eso sí) de los Ents.

También encontrarás ocho documentales sacados directamente de la página web oficial de la película, por si no tienes acceso a la red. Por cortesía de www.lordoftherings.net, podrás disfrutar del diseño de las armaduras de la película, la creación de los sonidos o cómo se dio vida a **Gollum** (de eso ya te dimos nosotros algunas pistas hace un par de revistas, ¿verdad?).

Por si esto no fuese suficiente, que sabemos que sí que lo es, el DVD está aderezado con un cortometraje dirigido por **Sean Astin** (el actor que interpreta a **Sam**), todos los tráilers que se pudieron ver en el cine, así como los spots de televisión, y un avance de la tercera entrega de **El Señor de los Anillos**. ¿Podrás resistirte?

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

YA LLEGA... YA ESTÁ AQUÍ

¡Qué nervios, dibucolega! Aún faltan cuatro meses para el estreno de EL RETORNO DEL REY, el 17 de diciembre, pero ya estamos todos esperando a ver qué pasa: si Frodo es capaz de destruir el Anillo y si el ejército de los buenos derrotará a Sauron. Bueno, pues ya tenemos algunas pistas: las primeras imágenes de la película.

Théoden uno de los reyes más valientes que ha visto nacer las tierras de Rohan, cabalgará a lomos de su corcel con un único propósito... ¡la libertad!

ESPERANDO A QUE EL REY VUELVA...

Ya iba siendo hora de que el reino de Gondor volviese a tener un rey por derecho propio, ya que muchas de las cosas que han sucedido han sido por falta de un gobernante que infundiese respeto. Pero las cosas no van a ser sencillas en Gondor, ya que tenemos **Faramir**, hermano menor de **Boromir** e hijo del gobernante, quiere vengar la muerte de su hermano y acabar de una vez por todas con las hordas de **Sauron**. Pero su padre, **Denethor**, el senescal de Gondor, teme la presencia de **Aragorn**, el verdadero heredero al trono, ya que cree que perderá todos sus privilegios...

Mientras, los caballeros de Rohan, eufóricos tras la victoria en el Abismo de Helm, se preparan para la batalla definitiva. Y mira qué rejuvenecido se ve al rey **Théoden** a lomos de su caballo. Esos **Uruk-hai** lo tendrán difícil ahora para extender el mal por la Tierra Media. **Aragorn**, **Legolas** y **Gimli**, como siempre, les ayudarán a llevar a cabo su misión y cazar todos los orcos que puedan, que para eso son los héroes de la historia.

Pero no todas las batallas más importantes se dan en los campos de la Tierra Media: hay algunas que están dentro de nosotros mismos, en el corazón. Es el caso de **Éowyn**, enamorada de **Aragorn**, que sabe que el futuro rey de Gondor no le puede corresponder; o de **Arwen**, la doncella élfica que debe decidir entre abandonar a su amado o la inmortalidad.

¿No nos dejamos a alguien?

Claro que sí, **Frodo** y **Sam** continúan su ruta hacia el monte del Destino, pero parece que las tornas se han girado: **Frodo** está cada vez más asustado (cualquiera diría que ha visto una araña gigante) y **Sam** se ha vuelto más valeroso, y es que la fidelidad por su amigo es total... y antes dejaría que le matasen que abandonarle.

De momento, esto es todo lo que podemos ver en las primeras imágenes, dibucolega... ¡Te informaremos de todo lo que sepamos, eso no lo dudes!

Sam demostrará ahora más que nunca su valía y tenacidad ante las adversidades. El poder de la amistad le dará fuerzas para combatir contra las hordas del terror.

@FAFNIR98

Harry Potter MANÍA

Te presentamos... LA ORDEN DEL FÉNIX

Este año habrá que esforzarse al máximo en las clases, la magia no es un juego de niños... ¿o sí?

Bueno, no hemos podido resistir la tentación y nos hemos lanzado a la lectura desenfrenada de **Harry Potter and the Order of the Phoenix**, el quinto libro de la saga del aprendiz de mago con la cicatriz en forma de rayo en la frente. Y, como no queremos dejar de compartir lo que sabemos contigo, te presentamos algunas de las tramas argumentales más importantes de la novela, pero sin destripar nada... sólo para ponerte los dientes un poquito largos.

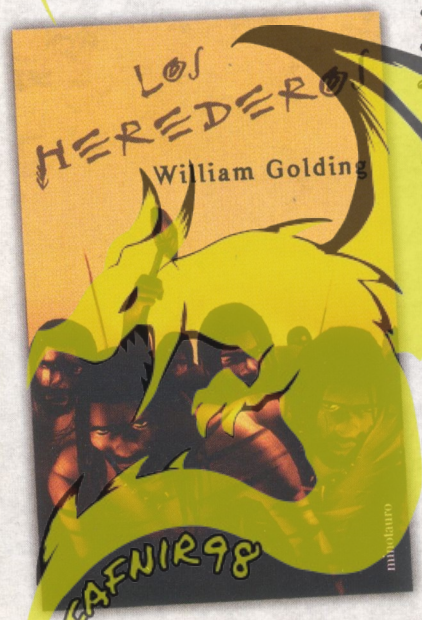
Las vacaciones no han ido todo lo bien que **Harry** podía esperar, de nuevo en casa de los **Dursley**, ya que ha sido atacado por Dementores y ha tenido que usar magia delante de los muggles, por lo que puede ser que lo expulsen de Hogwarts. Mientras, para protegerlo, la misteriosa Orden del Fénix (no, no os vamos a contar todavía quiénes son) se lo lleva a su cuartel general. Cuando descubre que han nombrado prefectos de Hogwarts a sus amigos **Ron** y **Hermione**, la envidia le corroe, su vida le agobia, ya que él ha demostrado ser un mago muy poderoso al haber salvado tres veces la escuela de **Voldemort**.

A pesar de todo, **Harry** vuelve a Hogwarts con una sonrisa en el rostro y empieza a ser feliz, jugando al *quidditch* y dando clases de repaso sobre Defensa contra las Artes Oscuras a sus amigos. Además, **Ron** se ha convertido en el nuevo guardián del equipo de Gryffindor, por lo que están más unidos que nunca, pero, aunque se esfuerza mucho, no acaba de hacerlo del todo bien.

Claro que la felicidad no dura mucho: **Hagrid** no ha vuelto a la escuela tras las vacaciones y nadie sabe donde está; no creen a **Harry** cuando afirma una y mil veces que **Lord Voldemort** ha vuelto de la tumba y hasta lo castigan por decirlo en voz alta; **Dumbledore** se niega a hablar con él o a darle explicaciones de todo lo que está sucediendo; se acercan los exámenes de acceso al segundo ciclo de estudios en Hogwarts y las montañas de deberes adquieren proporciones épicas... y para acabar de redondear el curso, **Harry** es expulsado del equipo de *quidditch*. ¿Cómo podrá sobrevivir a este quinto año en Hogwarts?

Kreacher, el gruñón elfo doméstico de **Sirius Black**; **Luna Lovegood**, una chica muy excéntrica de Hufflepuff, y **Dolores Umbridge**, la malvada nueva profesora de Defensa contra las Artes Oscuras que se convierte en la peor pesadilla de **Harry**, son algunos de los nuevos personajes que encontraremos en esta novela, junto con algunos ya conocidos como **Lupin** e incluso **Gilderoy Lockhart**... Eso sí, alguien de importancia mayúscula en la serie caerá para siempre bajo los terribles poderes de **Voldemort**. ¿Podrá **Harry Potter** superar el dolor de esta pérdida?

La biblioteca del Mago



Los herederos
-William Golding-

A veces no hace falta inventarse un mundo como Krynn o la Tierra Media para escribir una gran novela de aventuras. Ésta te llevará a un mundo pasado, a la prehistoria, donde la tribu de **Lok**, los Neandertales, se encuentra con la tribu de **Tuami**, los Homo Sapiens... y nada volverá a ser lo mismo. Guerreros, luchas épicas y una asombrosa narración de uno de los grandes autores de este siglo, el escritor de **El señor de las moscas**.

Dibu Concurso

Los Detectives Clamp son los miembros más destacados de la prestigiosa Escuela Clamp, un campus en el que sólo pueden estudiar alumnos muy especiales. Akira, Suoh y Nokoru se han convertido en los investigadores más eficientes... ¡y eso que todavía están en primaria!

Sorteamos...

Serie completa en DVD de CLAMP

CLUB DE DETECTIVES

(C) 1997 CLAMP-KADOKAWA SHOTEN/BANDAI VISUAL-STUDIO PIERROT-TV TOKYO

¿Quieres disfrutar de la serie entera en tu casa?

¡Dibuja a los Detectives Clamp investigando un caso!

Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO CLAMP, CLUB DE DETECTIVES
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre!

DIBUCONCURSO CLAMP, CLUB DE DETECTIVES

¡Dibuja a los Detectives Clamp investigando un caso!

Nombre: ..... Edad: .....

Apellidos: .....

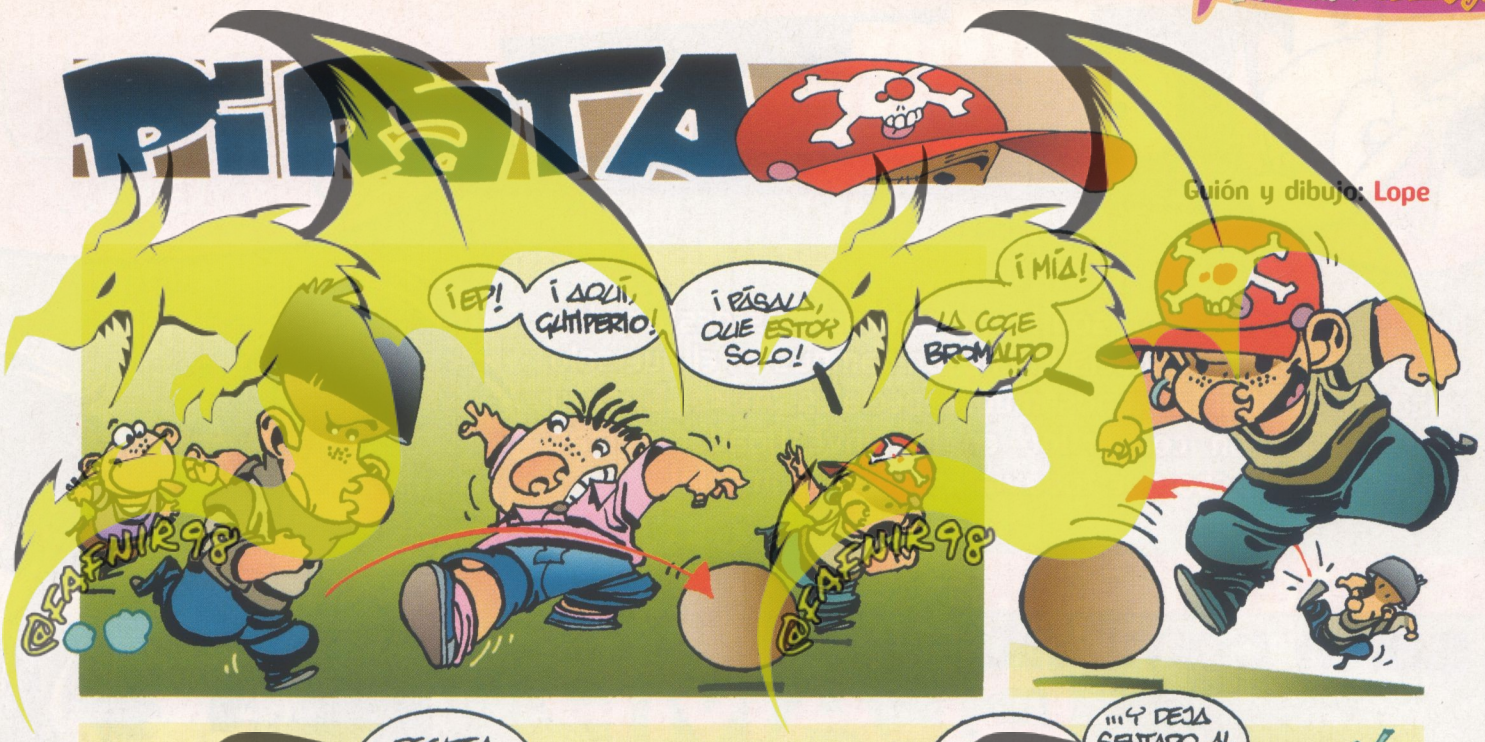
Teléfono: ..... E-mail: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

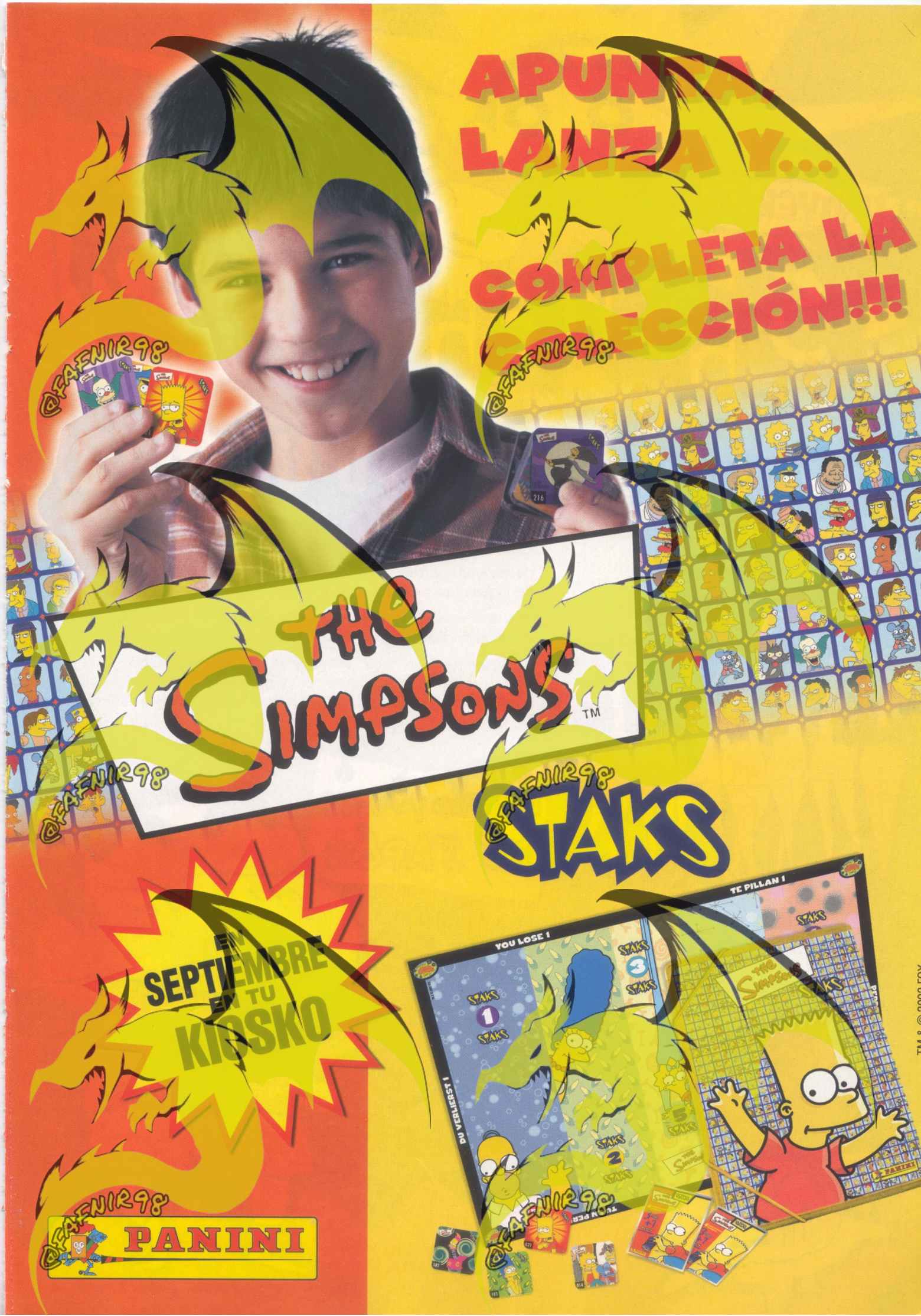
Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....

PIRATA

Guión y dibujo: Lope



LOPE 10 03


APUNTA
LANZA Y...
COMPLETA LA
COLECCIÓN!!!
@FAFNIR98
THE SIMPSONS™
STAKS
EN SEPTIEMBRE EN TU KIOSKO
PANINI
YOU LOSE !
TE PILLAN !
DU VERLIERST !
TM & © 2000 FOX

UNIVERSO

Shinchan

ENTREVISTA A... ¡YOSHITO USUI! (2)

¡Dibus- ¿Qué opina de la calidad de la adaptación al anime de su obra?
Yoshito Usui- Estoy muy contento con el resultado.

¡D!- ¿Se han omitido escenas del manga para la adaptación en televisión?
Y.U.- Hay muchas escenas y episodios que sólo existen en la serie animada.

¡D!- ¿Interviene usted directamente en la serie de televisión?
Y.U.- En principio no trabajo directamente para la versión animada, excepto cuando me piden opinión.

¡D!- ¿Se siente influido por el "toque" distinto que ha adquirido la serie de dibujos animados?
Y.U.- Dibujo el cómic sin fijarme en la serie de televisión y llevo haciéndolo así durante todo este tiempo. Así pues, no me afecta en absoluto ese "toque" distinto que haya podido adquirir el dibujo de la serie animada.

DENTRO Y FUERA DE JAPÓN

¡D!- Hemos leído que Shin Chan resulta muy provocador en Japón porque no es un personaje convencional. En España no ocurriría algo parecido. ¿Cuál es su opinión, no de la crítica, sino de los críticos?

Y.U.- A veces es fácil criticar algo que se conoce sólo de modo superficial. Si bien puede parecer que en **Shin Chan** sólo aparecen niños traviesos, todos ellos en el fondo son muy buenos. Los niños son mucho mejores de lo que los adultos quieren creer. Nos preguntamos si un adulto realmente puede criticar a **Shin Chan**. Nosotros, los adultos, somos los que educamos a los niños, que no tienen maldad alguna y son siempre sinceros. Es responsabilidad nuestra, en todos los aspectos, formar a esos adultos en que se convertirán.

Querría pedirle a la gente que, por favor, traten de ver más allá de la superficie y lleguen a la esencia de un niño. Si nos esforzamos para entender lo que piensan los pequeños, nunca seremos capaces de criticar algo así.

¡D!- ¿Por qué el título original es Crayon Shin Chan? ¿Se refiere a su propio estilo, parecido al garabato?
Y.U.- No, no tiene nada que ver. A los niños de la edad de Shin Chan les encantan los lápices de colores (crayons), de ahí el título. Por otra parte, hay niños con personalidades muy distintas, tantas como tipos de lápices de colores.

¡D!- ¿Cuál cree usted que es el tipo de público que disfruta más con Shin Chan?
Y.U.- Seguramente los niños, pero también las mujeres de entre veinte y treinta años. A esa edad, las mujeres opinan que Shin Chan es un personaje realmente adorable.

¡D!- ¿Hasta cuándo dibujará a Shin Chan?
Y.U.- Creo que seguiré haciéndolo por tiempo indefinido.

¡D!- ¿Qué les diría a los lectores de nuestra revista que quieran dedicarse al dibujo?
Y.U.- ¡Ánimo!

Nos despedimos de Yoshito Usui deseándole una carrera llena de éxitos. También le felicitamos por Shin Chan, un personaje que nos divierte y nos hace olvidar por un momento los pequeños problemas cotidianos.

Original works © 1992 USUI YOSHITO
Animation series and products derived thereof © 1992 SHIN-EI Animation & Asahi National Broadcasting Co., Ltd.
tm & © All trademarks and registered rights reserved.

PROGRAMACIÓN

CANAL	LUNES A VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
TVC – TV Cataluña – K3	13:55-14:34 (2 episodios)	12:40-13:00 (1 episodio)	12:40-13:10 (1 episodio)
TVG – Galicia	19:30-20:30 (2 episodios)		
TVAM – Telemadrid	13:00-14:00 (2 episodios)	11:25-12:10 (2 episodios)	11:30-12:15 (2 episodios)
E.T.B. – Euskal Telebista	13:30-14:00 (1 episodio) 20:00-20:20 (1 episodio)	11:15-11:40 (1 episodio)	
CTM - T.V. Castilla la Mancha	18:50-19:30 (2 episodios)	12:15-13:15 (2 episodios)	11:30-12:15 (2 episodios)
C2A	21:00-21:30 (1 episodio)		
T.V. CANARIA (TVPC)		14:30-15:30 (2 episodios) 17:50-19:28 (4 episodios)	15:00-15:25 (1 episodio) 17:50-19:05 (3 episodios)
M7 (Telenova)	20:00-20:30 (1 episodio)	8:45 (1 episodio) 19:20 (1 episodio)	8:45 (1 episodio) 18:45 (1 episodio)
Cartoon Network	14:00, 15:30 y 18:00 h (lunes a jueves) 14:00 y 15:30 (viernes)	19:10 (1 episodio)	19:10 (1 episodio)

Cópialo ¡Dibuja a... X-MEN evolution!

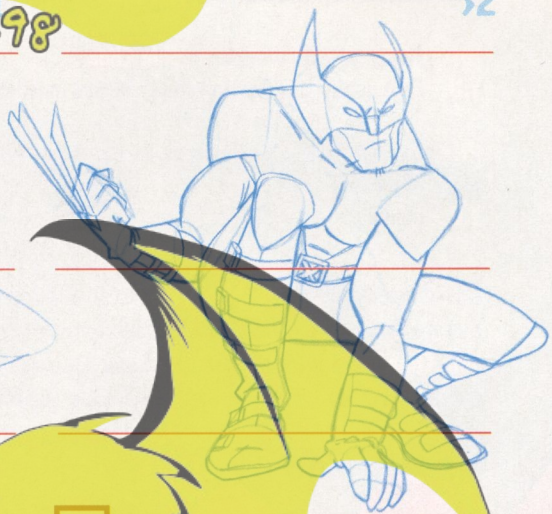
¡Ya están aquí!

Los has visto en el cine, has leído sus cómics, pero aún no lo has visto todo. Los **X-Men** más jovenzuelos comienzan sus andadura en la pequeña pantalla con unas nuevas aventuras que te quitarán el sentido. Si quieres conocerlos de verdad te enseñamos a dibujar al mutante más carismático, **Lobezno**, y a su compañera **Pícara**, una de las más jóvenes del grupo, aunque no menos peligrosa.

» Lobezno

›1

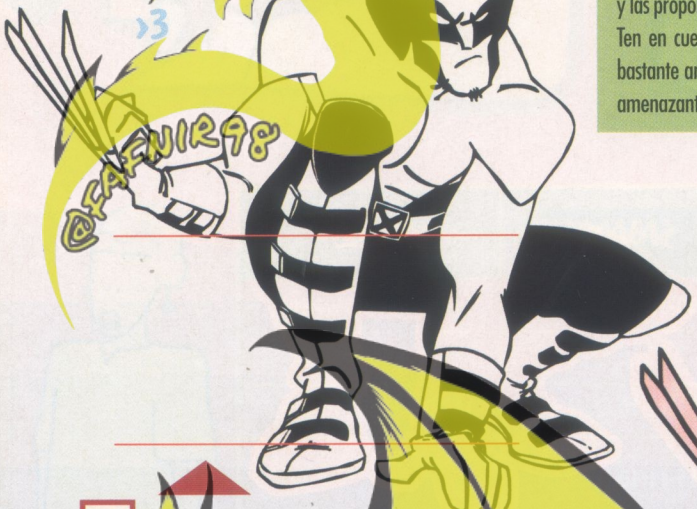
›2



1 Haz un esbozo del cuerpo mediante formas geométricas simples, para que la posición y las proporciones del cuerpo sean las correctas. Ten en cuenta que **Lobezno** es un personaje bastante animal, así que dibújalo agazapado y amenazante.

2 Comienza a detallar el traje de licra naranja de nuestro amigo. Añádele las garras, las botas y el emblema de los **X-Men** en el cinturón. Y no te olvides de dibujar la máscara acabada en punta.

›3



3 Entinta a **Lobezno** utilizando un rotulador de punta fina de grosor 0,4. El trazo tiene que ser bastante uniforme, así que ten mucho pulso y verás qué bien te sale. Coloréalo como en el ejemplo de la derecha. Entre las zonas de luz y las de sombra haz un ligero degradado.

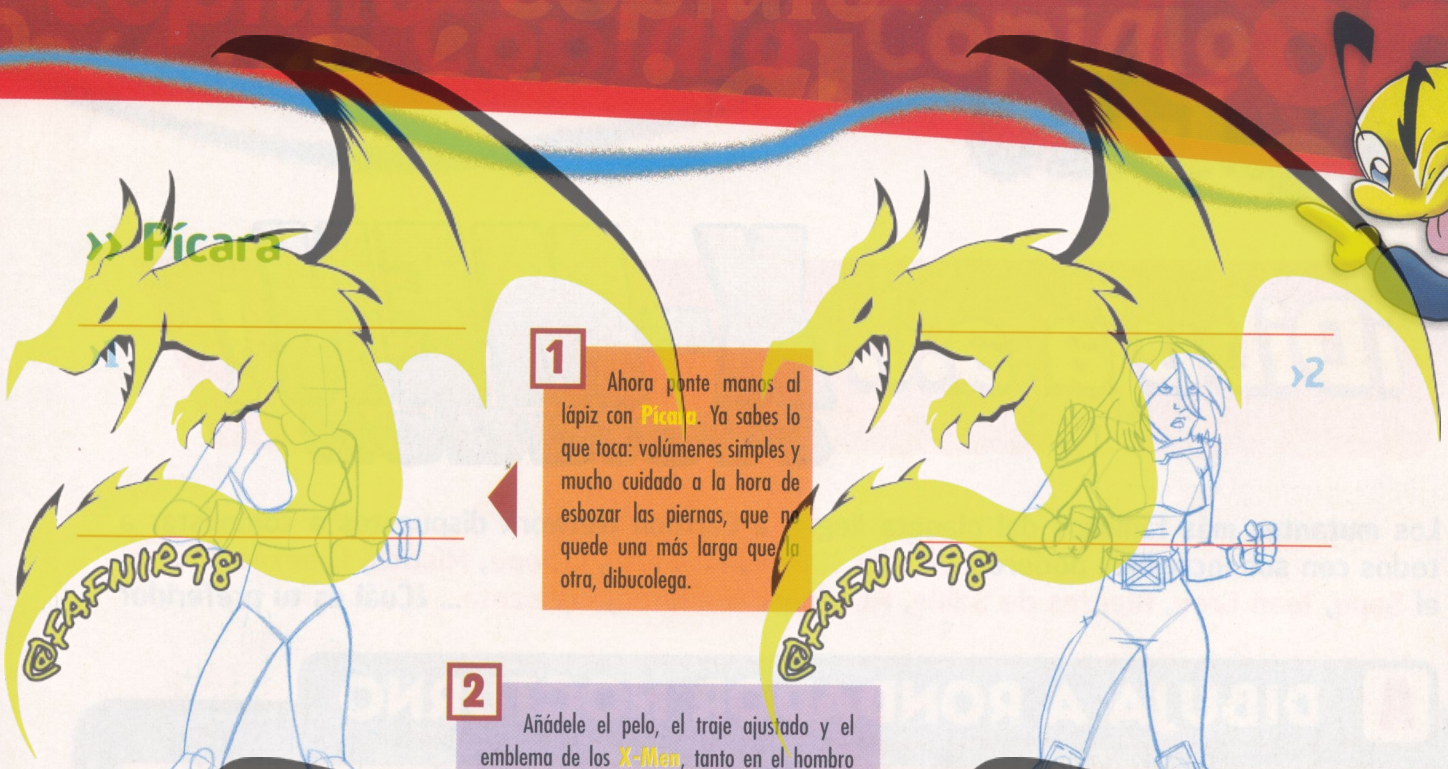
¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Lobezno** y a **Pícara**, y debes trazarlas en lápiz. Una vez que hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

@FAFNIR98

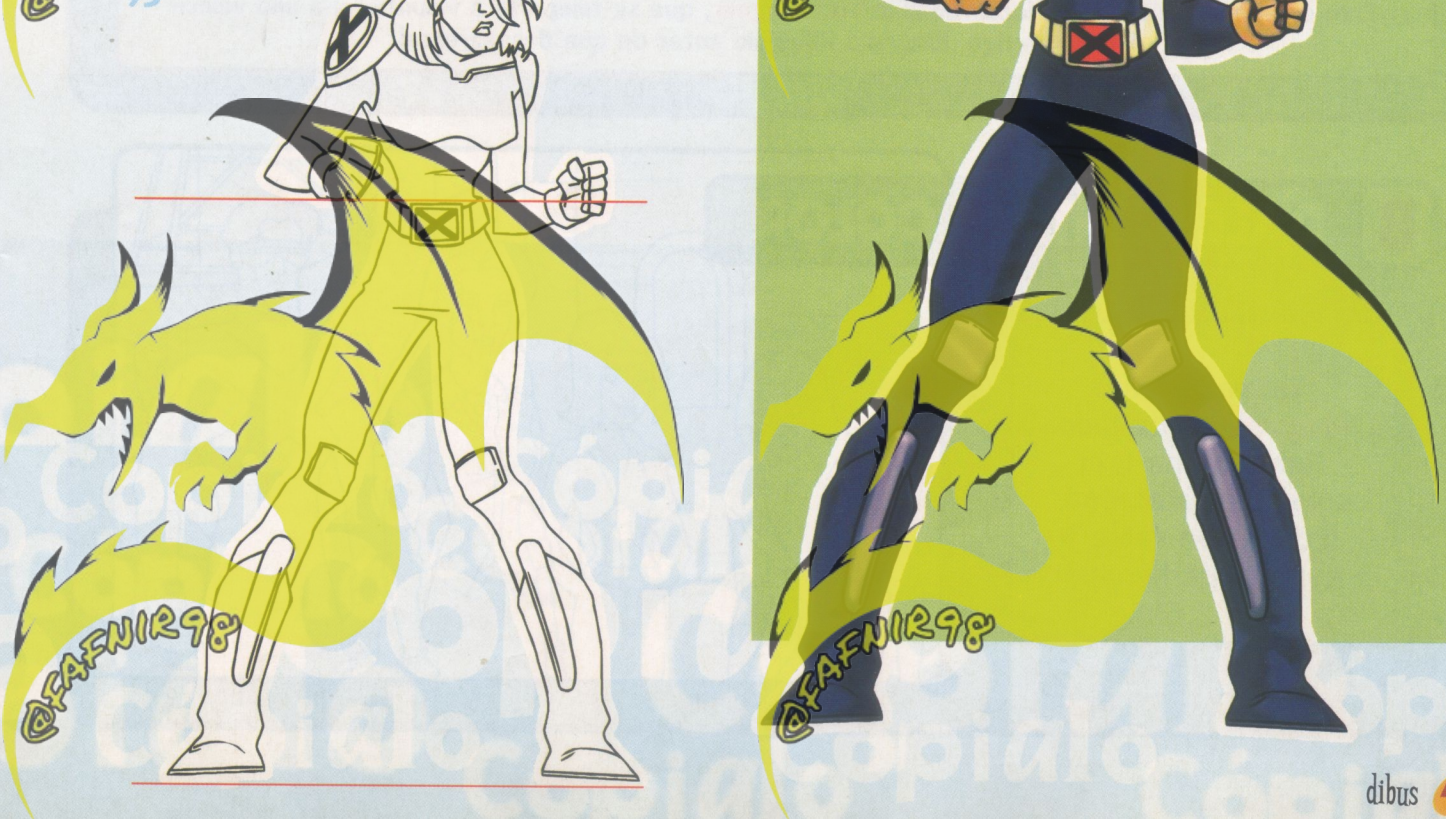
Pícara

1 Ahora ponte manos al lápiz con **Pícara**. Ya sabes lo que toca: volúmenes simples y mucho cuidado a la hora de esbozar las piernas, que no quede una más larga que la otra, dibucolega.



2 Añádele el pelo, el traje ajustado y el emblema de los **X-Men**, tanto en el hombro como en el cinturón. En las rodillas, dibújale unas protecciones metálicas.

3 Entintala como has hecho con **Lobezno** y coloréalo con degradados. Utiliza un azul muy oscuro para todo el traje menos en la zona del pecho, que deberás colorear de verde, y pinta de amarillo los guantes y los hombros. Recuerda que el pelo no es todo del mismo color y que tiene un par de mechones de color blanco, dibuartista.



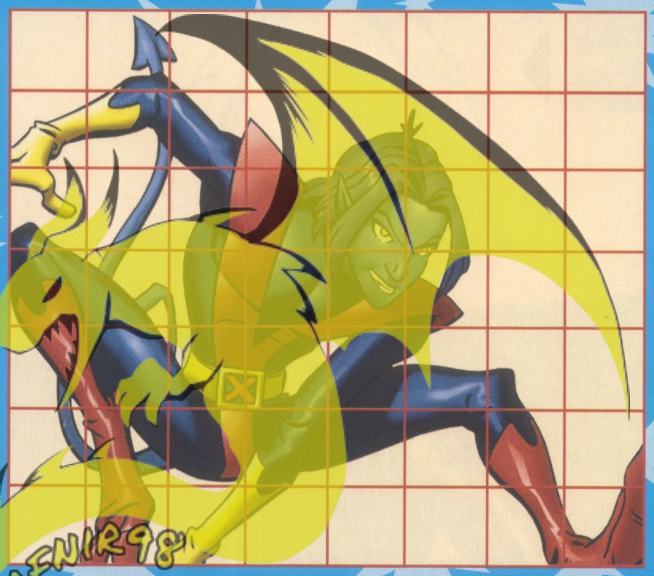
X-MEN: EVOLUTION, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros.

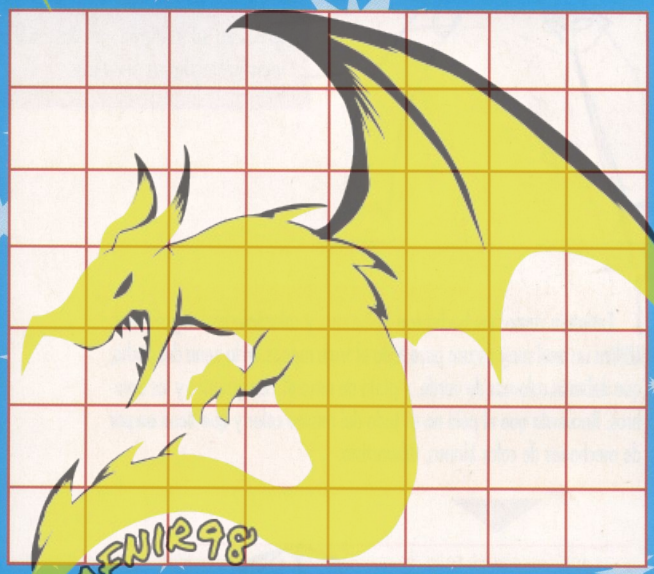
Cópialo

¡Dibuja a... X-MEN evolution!

Los mutantes más famosos del planeta llegan a Cartoon Network dispuestos a conquistar a todos con sus increíbles poderes. Charles Xavier, Magneto, Tormenta, Mística, Lobezno, Pícara, Sapo, Jean Grey, Dientes de Sable, Rondador Nocturno, Tormenta... ¿Cuál es tu preferido?

A DIBUJA A RONDADOR NOCTURNO

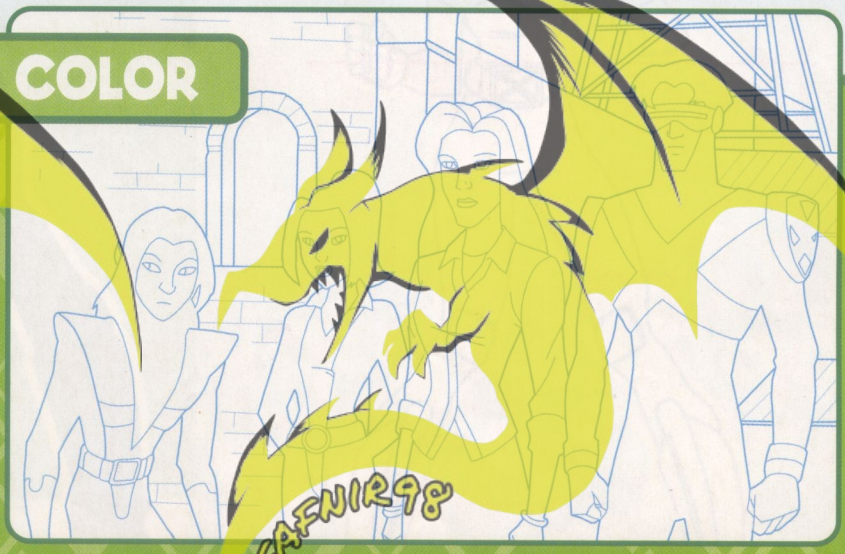




Éste es el nombre clave del inconfundible Kurt Wagner, que se teleporta a voluntad y a una velocidad de vértigo. ¡Deprisa! ¡Dibújalo antes de que desaparezca!

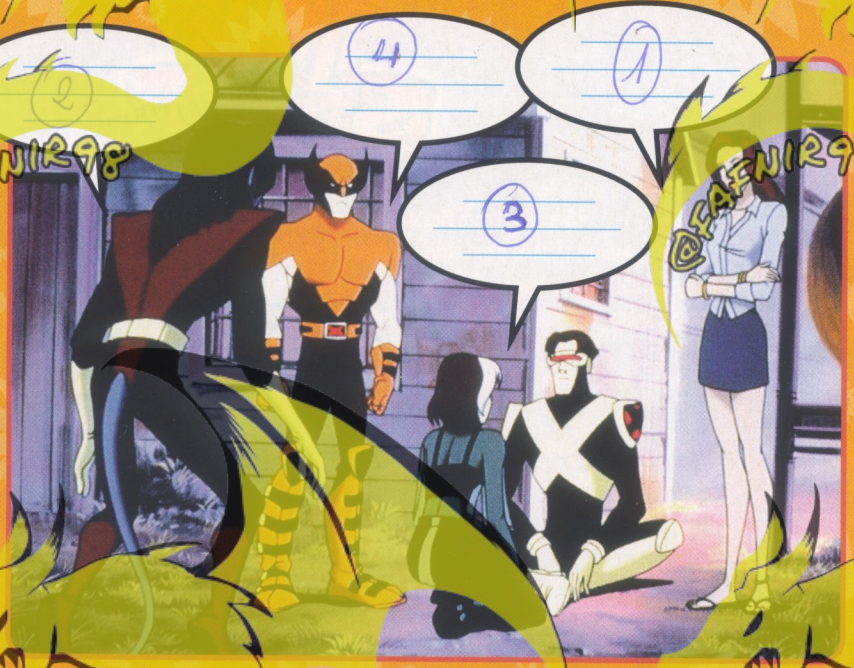
B DALES TINTA Y COLOR

Un secuaz de Magneto ha quitado toda la tinta y el color a esta escena. ¡Échales un cable a estos superhéroes!



@FAFNIR98

C ¿QUIÉN DICE QUÉ?



1- Siempre dando la nota...

2- Siento no haber llegado antes, chicos.

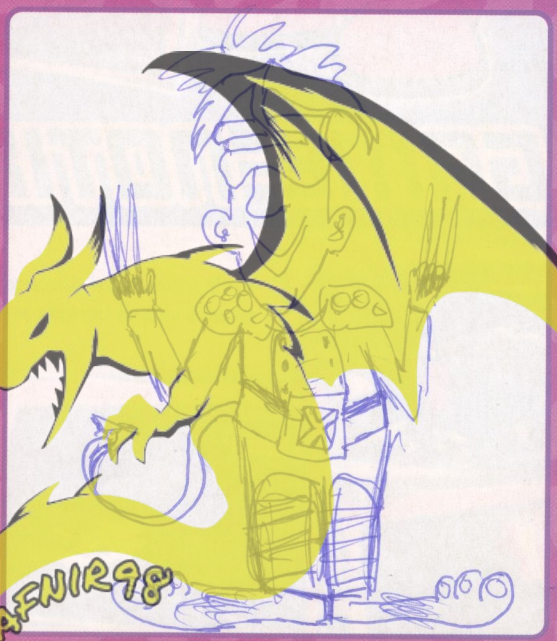
3- ¿Estás bien? Tienes mala cara.

4- Humm... Creo que nos enfrentamos a un nuevo ataque de Magneto.

Cíclope acaba de recibir el ataque de un misterioso mutante... Por suerte, sus compañeros no tardan en llegar. ¡Coloca la frase correcta en el bocadillo que le corresponde!

D CREA UN NUEVO MUTANTE

Aquí tienes un montón de objetos y rasgos característicos de mutantes muy conocidos... ¡Crea uno nuevo inspirándote en ellos!



@FAFNIR98

X-MEN: EVOLUTION, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros.

DIBUGAME

por Tomàs Pardo

Ya están aquí los últimos días del verano y ¡DIBUS! no puede dejar de recomendarte los mejores videojuegos del mercado. Así, aunque se te acaben ya las vacaciones, sabrás cuáles son los títulos más interesantes.

☐ ¿Te gustan los juegos al estilo de MARIO PARTY? Ah, si te gustan, pero no tienes GameCube. Pues ahora puedes jugar a MY STREET ("Mi calle") para PlayStation2, un juego ambientado en un vecindario virtual en el que puedes competir en solitario o con otros jugadores, online o sin conexión.

Participa con tres amigos en este combinado de minijuegos para todos los gustos (balón prisionero, voleibol, carreras de coches por control remoto, canicas, química, carreras de cortacéspedes o pastoreo de gallinas). MY STREET incluye tres modos de juego: modo de historia, modo de juego y modo online. ¿Quieres ser el rey de la calle?

☐ Es veloz, azul y su peor enemigo es un doctor robotizado. ¿Que todavía no sabes de quién hablamos? ¿Y si te dijese que es la mascota de Sega? Claro, nuestro amigo no es otro que el erizo Sonic. Sega recupera siete de sus mejores títulos en un solo CD, en exclusiva para GameCube: SONIC MEGA COLLECTION. Y si siete juegos te parecen pocos, también te las tendrás que ver con los cinco juegos ocultos que este pequeño pero gran CD lleva. Diviértete con clásicos como SONIC 1, 2 y 3, SONIC & KNUCKLES, DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE, SONIC 3D BLAST y SONIC SPINBALL. Una colección muy recomendable como imprescindible que hará las delicias de toda la familia. ¡Y un aperitivo al próximo SONIC DX y SONIC HEROES para GameCube! Si eres un fan de este personaje no puedes perderte SONIC MEGA COLLECTION: ¡un recopilatorio supermegasónico!!

GAME-NOTIX

SUPERTRUCOS

>> Te presentamos el videojuego SUPERMAN: LA SOMBRA DE APOKOLIPS y a continuación te damos una serie de trucos para que ayudes al héroe de Metrópolis en su batalla contra el mal. Introduce todos estos passwords en el menú Opciones:

- ☐ **Superpoder ilimitado:** JUICED UP
- ☐ **Salud ilimitada:** FIRST AID
- ☐ **Todas las secuencias:** POPCORN
- ☐ **Clark Kent:** SECRET IDENTITY
- ☐ **Jugar como el Parásito:** FEELING DRAINED

Y recuerda que si te gusta el videojuego de Superman, Norma Editorial publica las aventuras del héroe de Krypton mensualmente. ¡No te las pierdas!

Dibu Concurso

SCALEXTRIC

Seguro que los mayores te habrán contado que Scalextric es el mejor juego de carreras de coches a escala de la historia. Igual no lo sabías, pero lleva muchos, muchos años haciendo disfrutar a los amantes de las cuatro ruedas con emocionantes competiciones de coches. ¡Ahora puedes ser tú el campeón!

Sorteamos...

1 circuito
Copa LEON
(incluye dos SEAT LEON)
Y
5 coches SEAT LEON

Si quieres ser todo un campeón...

¡¡diseña un nuevo y espectacular circuito!!
(no olvides los coches)

Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO
SCALEXTRIC
Revista ¡Dibus!
c/ Tuset, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre!

DIBUCONCURSO SCALEXTRIC

Diseña un nuevo y espectacular circuito.

Nombre: ..... Edad: .....

Apellidos: .....

Teléfono: ..... E-mail: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....

@FAFNIR98

Dinokid

David Ramírez

Wilfredo el caballero

Darío Adanti

Y el gigante

Wilfredo el caballero

Darío Adanti

Picaresca justa

@FAFNIR98

Sorcerous Stabber

ORPHEN

TE ENCANTARÁ

@FAFNIR98

WISH
Clamp

BEYBLADE
Takao Aoki

NEOGÉNESIS EVANGELION
Yoshiyuki Sadamoto
Gainax

LOUIE EL GUERRERO DE LAS RUNAS
Ryo Mizuno
Jun Sasameyuki

MACROSS 7 TRASH
Haruhiko Mikimoto

© Yoshinobu Akita / Hajime Sawada

RÍNDETE AL PODER DEL MANGA EN

NORMA Editorial

DIBUJA CON... ¡Dibus!

Por Paco Cavero y Cristian Gómez

¿Qué tal va todo, dibuartistas? Seguro que habéis cargado pilas con las vacaciones y estáis a tope para seguir con vuestras geniales creaciones. Pues estupendo, porque este mes tenemos preparado algo que os encantará: la elaboración de una página de cómic. Pero antes, refrescaremos la memoria recordando los encuadres básicos que se utilizan en el cómic.

OS PREGUNTARÉIS QUÉ HAGO VESTIDO ASÍ... PUES BIEN, EL TEMA QUE NOS OCUPA ESTÁ ESTRECHAMENTE RELACIONADO CON EL MUNDO DEL CINE, ASÍ QUE... ¡ALLÁ VAMOS!

1- LOS PLANOS

El plano es el encuadre de los elementos de una composición según la distancia que queramos representar.

1 **PLANO GENERAL:** Es el plano ideal para empezar una historia, ya que muestra la escena desde bastante distancia y sitúa al espectador en el lugar y la época en que transcurre la historia. Pueden o no aparecer personajes, y es ideal para mostrar una gran escena de batalla.

2 **PRIMER PLANO:** Es un plano de la escena muy próximo al espectador. Tiene valor expresivo y dramático. En este caso, vemos la cara de felicidad de la chica que saluda.

3 **PLANO FIGURA O ENTERO:** Muestra la figura completa, de los pies a la cabeza. Se utiliza para presentar a un personaje en una historieta, como en esta viñeta, donde vemos a este tipo tan sospechoso.

4 **PLANO MEDIO:** Tiene más valor narrativo que expresivo y muestra al personaje de la cintura a la cabeza. Este plano se utiliza sobre todo cuando los personajes están conversando.

5 **PLANO AMERICANO:** También se le llama plano tres cuartos y en él aparece el personaje de la cabeza a las rodillas. Se hizo muy popular en el cine, sobre todo en las películas del Oeste, donde se enfocaba al pistolero hasta la cartuchera de la pistola. De ahí que se llame "americano".

6 **PLANO DETALLE:** Es un plano muy cercano que muestra un detalle de una persona o de un objeto que es muy importante para entender la historia.

Pero aún hay más planos, como el primerísimo primer plano o el plano panorámico. Sólo hemos tratado los más comunes a la hora de narrar historietas, para que os sea más fácil de digerir.

PREGÚNTALE A FRIKI

EL ESPEJO: Objeto que no puede faltar en la mesa de cualquier dibujante. Normalmente se sitúa detrás de la cara y, mientras la dibujamos, nos fijamos y tomamos nota de los rasgos característicos del rostro y todo tipo de expresiones.

LAS REVISTAS: ¿Que no te aclaras con el espejo? Pues presta atención. Seguro que en tu casa tienes revistas del corazón o de cine; pues bien, échales una ojeada y verás el mayor número de caras por centímetro cuadrado que puede haber, todo tipo de expresiones e incluso peinados, gafas, vestuario... Recuerda: la documentación es vital.

2. CÓMO SE HACE UNA PÁGINA DE CÓMIC

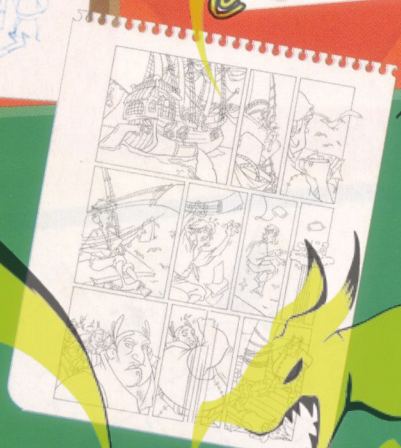
La página que os mostramos a continuación surgió a partir de la creación de un par de personajes que nos parecieron divertidos y cómicos para protagonizar un pequeño chiste. Vayamos por partes, dibucolegas.

1. DOCUMENTACIÓN PREVIA: Tras escribir el guión de la historieta, nos dispusimos a recoger documentación de revistas y libros para que los escenarios y los personajes que dibujáramos se correspondieran con el lugar y la época en que sucede la acción. Para realizar esta historieta, conseguimos varias fotos e ilustraciones de lugares y barcos típicos de las narraciones de piratas.

2. CREACIÓN DE PERSONAJES: En primer lugar, se nos ocurrió un rechoncho y malhumorado capitán pirata que tuviera atemorizada a toda la tripulación con su rudo carácter. Enseguida pensamos en alguien que fuese todo lo contrario, un grumete joven y travieso al que le encantara ir a la suya... y dibujar. También pensamos en otro que formara parte de la tripulación y que pudiera aparecer como extra.
Tanto para los personajes como para otros objetos, nos documentamos un poco viendo pelis de piratas y buscando información en libros ilustrados.

3. CREACIÓN DEL *STORY BOARD*: Lo siguiente fue pensar en un *gag* simpático que ocupara una sola página. Una vez ideado, representamos la secuencia y estructura del chiste mediante un boceto de las viñetas. Una vez acabado, realizamos algunos cambios en las viñetas y dejamos todo listo para dibujar la página a lápiz.

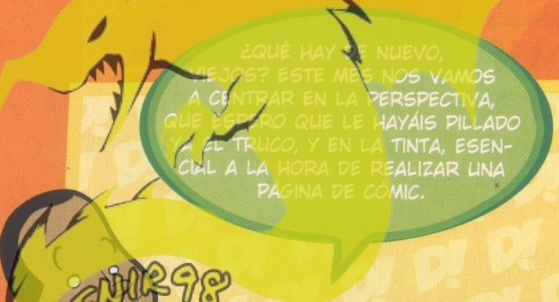
4. LA PÁGINA A LÁPIZ: Llegados a este punto, ya podíamos dibujar la versión definitiva de la página, cuidando más el dibujo y los detalles para que todo se entienda mejor, y teniendo en cuenta el espacio para los diálogos, las onomatopeyas y demás. ¡Ya estaba lista para ser entintada y coloreada!

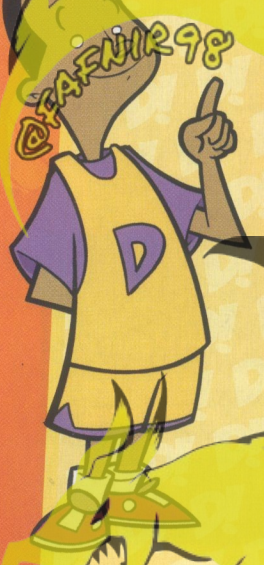


5. LA PÁGINA A TINTA: La tinta nos ayudó a dar consistencia al dibujo y a hacer pequeños cambios y correcciones que en el lápiz no nos convencían. En esta ocasión utilizamos un pincel para entintar, pero tened en cuenta que los rotuladores calibrados y las plumillas también dan mucho juego.

6. LA PÁGINA A COLOR: Por último, tuvimos que elegir los colores y tonalidades adecuadas que definirían la historieta. Aplicamos el color por ordenador y, finalmente, añadimos los diálogos y las onomatopeyas. ¡Y ya está! ¿No os han entrado unas ganas tremendas de dibujar historietas, dibuartistas?

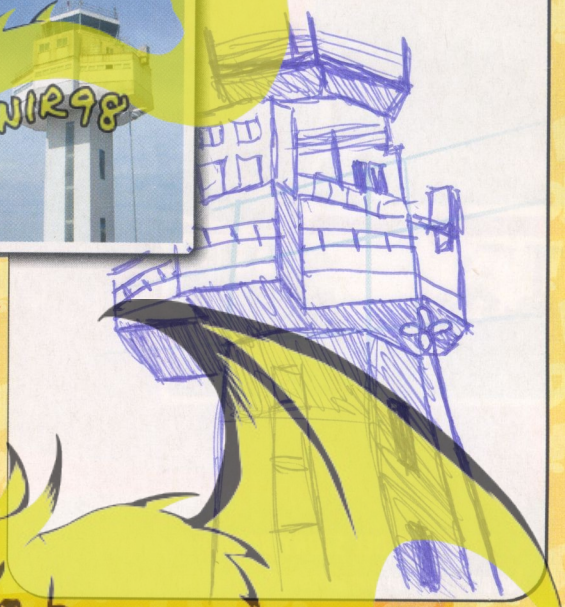
PRACTÍCALO





1- TORRE DE CONTROL

Como ya es costumbre, os damos la foto original y a partir de las líneas de referencia deberéis dibujar esta torre de control de un aeropuerto. Esta vez es más fácil, ¿eh?

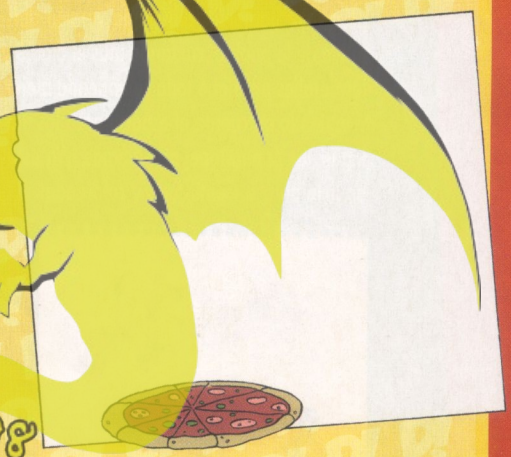


2- TINTA

Como **Simon** dice, la tinta juega un papel esencial a la hora de hacer una historieta. Pues bien, ponemos a vuestra disposición este dibujo en azul para que practiquéis con el pincel o con rotulador. ¿A qué esperáis?

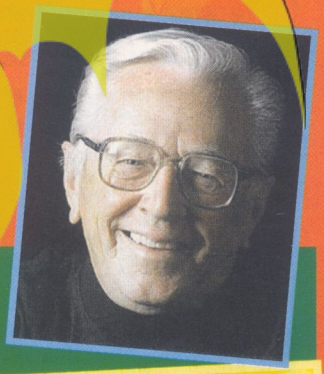
3- ¡RECONSTRUIR Y DIBUJAR!

Vaya por Dios, el homenaje que habíamos preparado para celebrar que hoy hablamos del creador de **Garfield** en la sección de **Nin** se ha roto por circunstancias que desconocemos... pero, ¡un momento! Hemos recuperado la pizza... Volvedla a dibujar teniendo en cuenta la situación.



¡CONÓCELOS!

BIEN, AMIGOS, ESTE MES ES ESPECIAL PORQUE VAMOS A MOSTRAROS A DOS GRANDES GENIOS DEL HUMOR. LOS DOS SE HICIERON POPULARES POR SUS MARAVILLOSOS TRABAJOS EN TIRAS CÓMICAS PUBLICADAS EN PERIÓDICOS Y POR SUS RESPECTIVAS MASCOTAS, ASÍ QUE... CON TODOS USTEDES... ¡CHARLES SCHULZ Y JIM DAVIS!

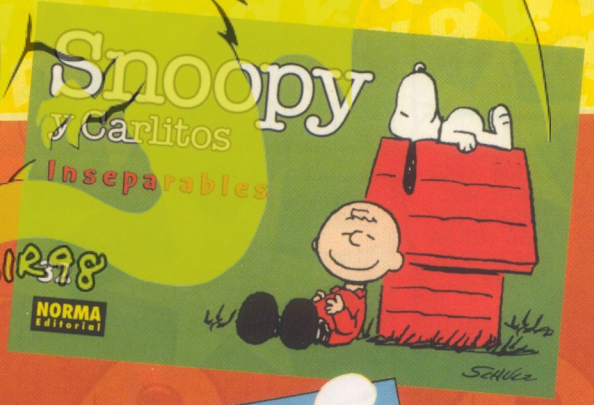


Os presentamos a **Snoopy** y a **Garfield**, el perro y el gato más famosos de las tiras cómicas, que hacen las delicias de todo el público con sus divertidas y ocurrentes peripecias, y a sus autores, **Charles Schulz** y **Jim Davis**.

La serie donde aparece **Snoopy** fue creada el 2 de octubre de 1950 por **Charles Schulz**. La historia de este personaje comienza con la figura de **Carlitos** (**Charlie Brown**), un chico al que vive toda clase de anécdotas con sus amigos, una pandilla de lo más disparatada. Sus historias siempre tienen una especie de moraleja que hace reflexionar al público más joven... y también a los adultos.

La figura de **Snoopy** apareció dos días después, y fue la que más fama tomó por la peculiaridad de tratarse de un admirable perrito más inteligente que muchos humanos.

Schulz, desgraciadamente para todos los fans de la pandilla de **Carlitos**, falleció en febrero del año 2000, antes de que pudiese celebrar los cincuenta años de vida de **Snoopy**.



Unos añitos más tarde, en 1978, se empezaban a publicar en 41 periódicos las geniales tiras del dibujante **Jim Davis**, con un peculiar gato como protagonista: **Garfield**. Adoptado por un joven y simpleón [illegible], se fue convirtiendo, a medida que crecía, en un perezoso holgazán cargado de costumbres y manías humanas como beber café, andar sobre dos patas y comer lasaña, su plato preferido. Su otro compañero es **Odie**, un sabueso con el que mantiene una constante relación de amor-odio.

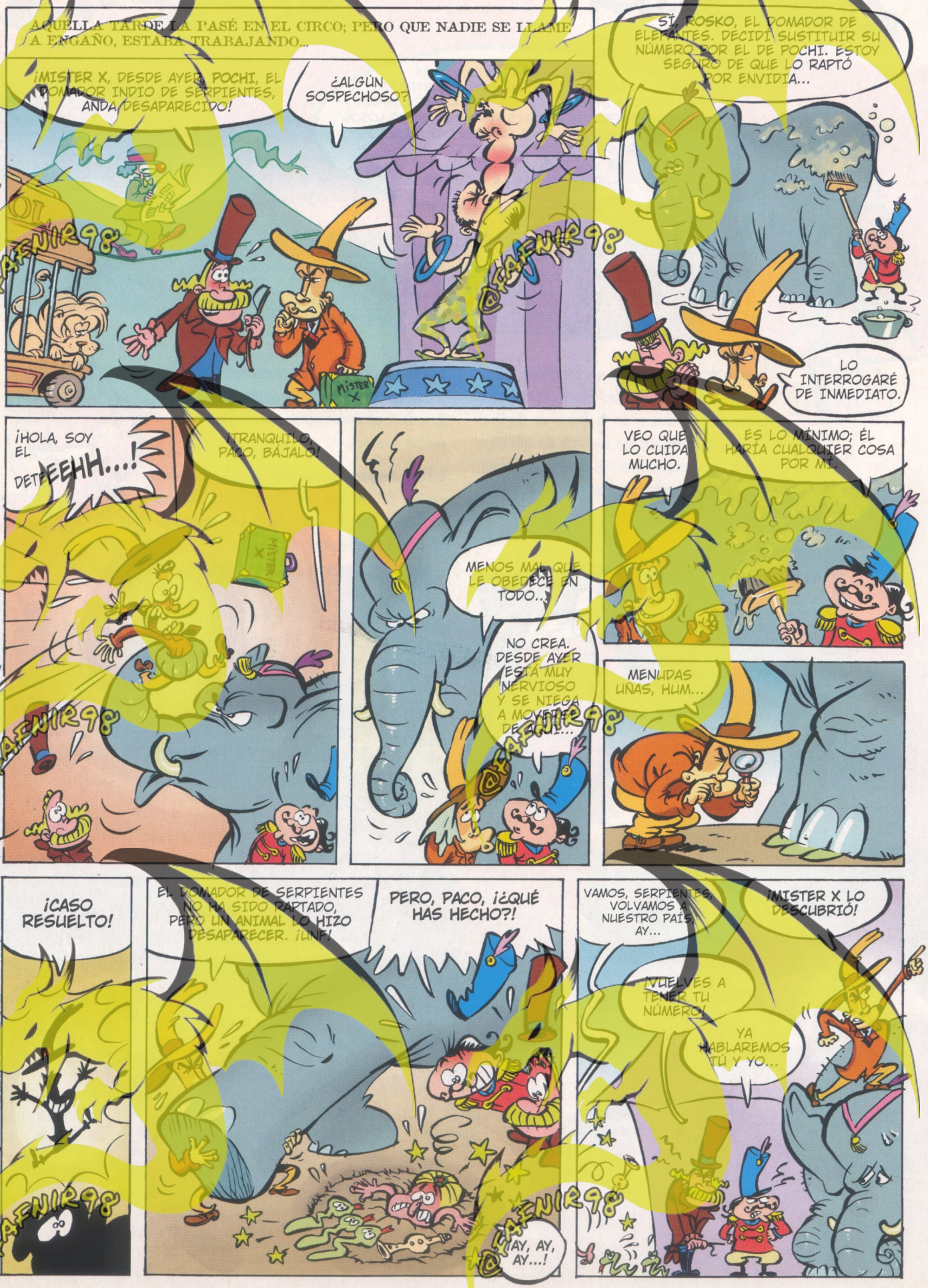
Las historias de este felino naranja pueden provocar las carcajadas del público con su ironía y sarcasmo, de la misma manera que hacen reflexionar sobre su personalidad y la nuestra.

Por cierto, y ya para acabar, el año que viene se estrenará la película de **Garfield** en carne y hueso, bueno... ¡**Garfield** estará generado por ordenador!

@FAFNIR98

MISTER X

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora



¡Analízalo!

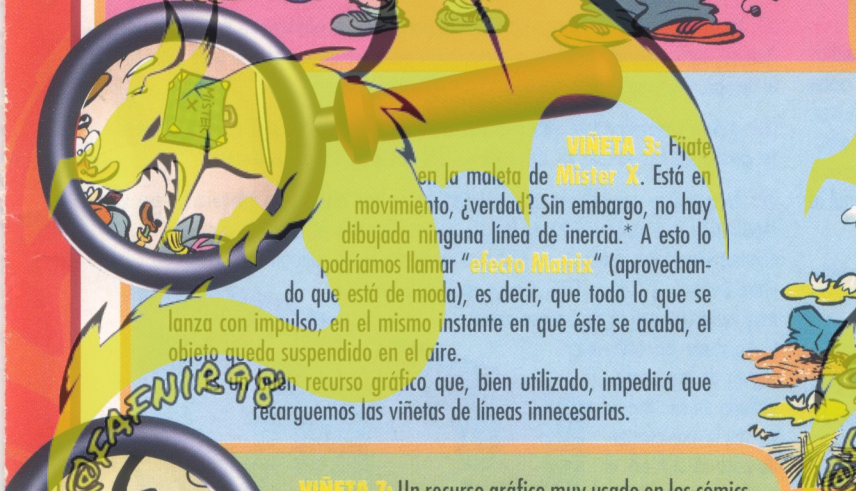
Guión: Athos
Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora

VIÑETA 1: La primera viñeta suele informar de dónde va a ocurrir la acción. Como en la de **Mister X**, podemos utilizar extras (aquellos personajes que no tienen una actuación destacada en la historia) para ayudarnos a dar el ambiente que buscamos.

VIÑETA 2: Es conveniente que en la viñeta en la que presentamos al **personaje clave** de la historia, lo dibujemos de cuerpo entero y ocupando un lugar bien visible. Nos ayudará a identificarlo y a conocerlo mejor.

VIÑETA 3: Fíjate en la maleta de **Mister X**. Está en movimiento, ¿verdad? Sin embargo, no hay dibujada ninguna línea de inercia.* A esto lo podríamos llamar "**efecto Matrix**" (aprovechando que está de moda), es decir, que todo lo que se lanza con impulso, en el mismo instante en que éste se acaba, el objeto queda suspendido en el aire.

Es un recurso gráfico que, bien utilizado, impedirá que recarguemos las viñetas de líneas innecesarias.



VIÑETA 7: Un recurso gráfico muy usado en los cómics es lo que podríamos llamar "**siluetas negras**". Si alejamos la cámara (el punto de vista del lector) lo suficiente, podemos describir algo con sólo dibujar el contorno y rellenarlo de negro. Es un recurso muy adecuado cuando tenemos muy poco espacio o la viñeta es pequeña.

VIÑETA 8: ¿Te acuerdas de los **símbolos gráficos**?* Son muy interesantes y muy importantes a la hora de dibujar historietas. Sirven para comunicar de una forma sencilla cosas tan complicadas como los sentimientos, el estado físico y anímico de los personajes, y muchas cosas más.

En este caso, las estrellas y la espiral nos indican el dolor y el malestar del domador de serpientes...

* Puedes verlo en **¡Dibus!** anteriores o en el libro **Dibújalo**, publicado por Norma Editorial.

Entrevistamos a...

Javier Pulido

Los X-Men, Hulk, Robin, Catwoman... Aunque Javier Pulido sea compatriota nuestro, nada ha impedido que haga algunos de los mejores superhéroes americanos. ¿Te gustaría saber más sobre estos pasos, dibucolega?

¡DIBUS!: Desde que llegaste a América, aunque no te hayas prodigado mucho por los cómics, has trabajado con algunos de los personajes más famosos, como los X-Men o Hulk. ¿Cómo te tomas este éxito?

Javier Pulido: Procurando que dure, o sea, tomándome el trabajo en serio y trabajando mucho.

¡D!: ¿Has sabido desde siempre que lo tuyo era dibujar?

JP: Supongo; que recuerde, siempre me gustó dibujar.

¡D!: La mayoría de nuestros lectores quieren convertirse en artistas de pro. ¿Qué consejo les puedes dar para que emprendan esta carrera?

JP: Que tengan en cuenta que, a pesar de que lo que más se busque sean bonitos dibujos, lo que importa en un cómic es contar cosas con esos dibujos. Aunque crean que no dibujan bien, tienen que intentar contar historias, cosas que han oído, chistes, cualquier cosa, a través de dibujos y palabras. Si además quieren aprender a dibujar "bien", una manera de hacerlo es dibujar del natural. Si pueden apuntarse a una academia o escuela de arte, mejor. Copiar de otros cómics no está mal al principio, pero si quieres hacer cómics en serio, debes ir más allá.

¡D!: ¿Dedicas todo tu tiempo a dibujar cómics o también haces otro tipo de ilustraciones?

JP: También hago portadas para los cómics.

¡D!: Casi siempre has trabajado con guiones de otra gente, ¿piensas que es interesante hacer este tipo de trabajo en equipo?

JP: Sí, si la otra persona tiene historias interesantes que contar.

¡D!: Entintas tus propios trabajos o tienes a alguien que se ocupe de ello? ¿Qué diferencias hay entre estas dos formas de trabajar?

JP: El entintado es parte del proceso de dibujo, como el lápiz. Si estás en buena sintonía con el entintador, sabrá sacar partido del lápiz; si no, probablemente será un desastre. Si intentas hacer un lápiz tan acabado que imitas el trabajo de la tinta para que el entintador no se equivoque, el trabajo final probablemente no tendrá vida. En general, intento entintar mis lápices yo mismo. Nadie entiende mi dibujo como yo.

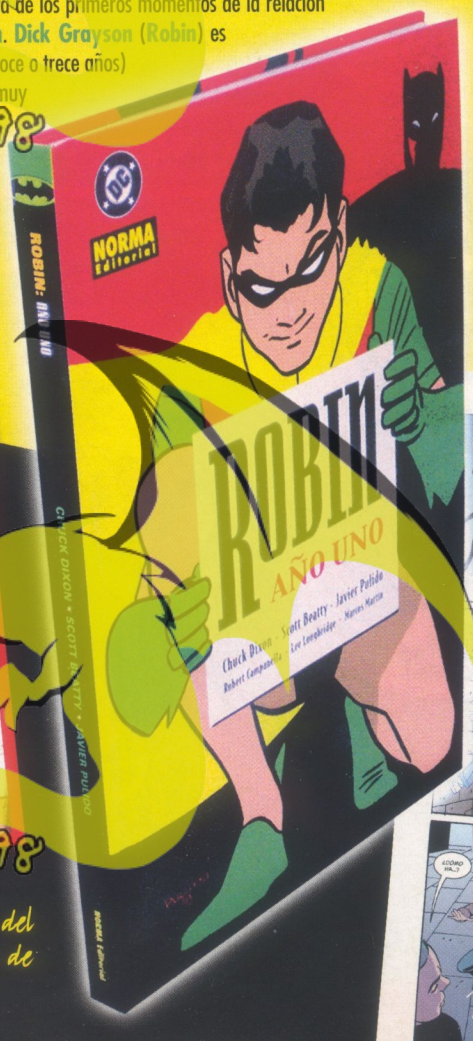
¡D!: Siempre has dibujado series limitadas o arcos argumentales cortos ¿te gustaría emprender una serie más larga?

JP: No lo sé, dependería de varias cosas: el guionista, las condiciones de trabajo, etc. Aun así, sería muy duro: tienes que mantener un ritmo de producción muy alto todo el tiempo, y eso no resulta fácil.

¡D!: ¿Nos recomiendas que leamos Robin: Año uno? ¿Qué es lo que más te gustó de las primeras aventuras del compañero de Batman?

JP: Creo que es una historia muy entretenida de leer, divertida e interesante, por la repercusión que luego tendrá en los personajes. También es bastante dura en algunas situaciones. Trata de los primeros momentos de la relación entre **Batman** y **Robin**. **Dick Grayson** (**Robin**) es muy joven (tiene unos doce o trece años) y **Batman** no está muy seguro de que acompañarle en su "trabajo" sea lo más adecuado para él. **Alfred**, el mayordomo de **Bruce Wayne-Batman**, tiene un importante papel en la historia.

Javier Pulido estuvo en el 21º Salón del Cómic de Barcelona firmando álbumes de su cómic Robin: Año uno.



Dick Grayson perdió a sus padres cuando era niño en un terrible accidente, en el circo en el que trabajaba con ellos. Pero **Bruce Wayne**, el gran magnate de Gotham City, lo acogió bajo su tutela... y así, se convirtió en **Robin**, el inseparable compañero de **Batman**. Ahora, gracias a **Robin: Año Uno**, publicado por Norma Editorial, tienes la oportunidad de conocer sus primeras aventuras. Pero eso no es todo, porque hemos entrevistado a **Javier Pulido**, el dibujante del cómic, que nos ha contado qué es lo que más le gusta de Robin y cuáles son los trucos más útiles a la hora de dibujar.

Robin: Año Uno, sin duda, uno de los cómics más carismáticos e interesantes de este año. ¿Sabías que esta portada la realizó en exclusiva para los lectores españoles?

Preguntas rápidas

Superhéroe favorito:
No sé, los típicos: **Spiderman**, **Batman**, **Daredevil**. Pero, más que de los personajes, depende de los autores o de etapas determinadas.

Serie de dibujos animados favorita:
Ahora mismo, **Shin Chan**.

Primer trabajo profesional:
Portafolio mutante: seis dibujos sobre personajes de los **X-Men**.

Autores preferidos:
Muchos, y continuamente descubro nuevos.

Próximos trabajos:
Los primeros cinco números de **Human Target** (**Blanco humano**), una serie regular para adultos.

@FAFNIR98

Descubre los secretos de los SUPERHÉROES

por Estudio Fénix

- LA CLÁSICA (WONDER WOMAN, POR SUPUESTO)
- LA JOVEN NOVATA (JÚBILO, GATA SOMBRA... DE LOS X-MEN)
- LA BELLA LUCHADORA SIN ESCRÚPULOS (ELEKTRA, MARIPOSA MENTAL...)
- LA SEXY DEVORA-HOMBRES (CATWOMAN, LA "NOVIA" -O ESO QUERRÍA ELLA- DE BATMAN)
- LA EXTRATERRESTRE (MANTIS Y CAPITANA MARVEL, AMBAS DE LOS VENGADORES)
- LA CASADA Y CON HIJOS (LA MUJER INVISIBLE)

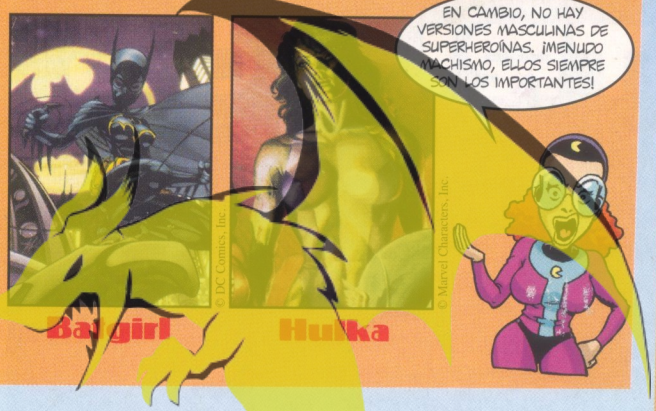
Existen muy pocas series protagonizadas por superheroínas en solitario. La clásica por excelencia es **Wonder Woman**, que fue creada en el año 1941... ¡y aún sigue con buena salud!

Hace años, **Linda Carter** protagonizó la serie de televisión basada en **Wonder Woman**, y hace tiempo que se anuncia una adaptación cinematográfica. Los rumores señalan a **Sarah Michelle Gellar** como la última candidata más probable para encarnar a nuestra princesa amazona favorita.

EL ESTUDIO TOP COW, DE LA JOVEN EDITORIAL IMAGE, SE HA ESPECIALIZADO EN HACER COLECCIONES PROTAGONIZADAS POR SUPERHEROÍNAS DE BUEN VER: FATHOM, LA ADAPTACIÓN AL CÓMIC DE TOMB RIDER Y WITCHBLADE, DE LA QUE SE HA HECHO UNA SERIE DE TELEVISIÓN.

Spidergirl **Supergirl**

La lucha por la igualdad de derechos de la mujer también ha repercutido en los cómics. Antes, las mujeres eran poco más que floreros de adorno en las historias, ahora la cosa ha cambiado, y si no fijaos en **Witchblade** y **La Cazadora**.



Batgirl **Hulka**

ANTES LOS GRUPOS DE SUPERHÉROES SOLÍAN TENER POCOS COMPONENTES FEMENINOS. ¡AHORA HAY OCASIONES EN QUE EL NÚMERO DE CHICAS SUPERA AL DE MIEMBROS MASCULINOS!

INCLUSO PODEMOS ENCONTRAR GRUPOS QUE ESTÁN LIDERADOS POR MUJERES: LOS VENGADORES HAN SIDO LIDERADOS POR VARIAS FÉMINAS (LA AVISPA, LA CAPITANA MARVEL...) Y LOS X-MEN TAMBIÉN EN LOS CÓMICS, (TORMENTA LE ARREBATÓ EL [illegible] RAZZO A CIKLOPE).

¡ATENCIÓN!

Crea una réplica de tu superhéroe en femenino. Y si tu superhéroe ya es una chica, entonces haz la réplica masculina. Envíanoslo a:
DESCUBRE LOS SECRETOS DE LOS SUPERHÉROES
Revista ¡Dibus! C/Fluvià, 89
08019 Barcelona

@FAFNIR98

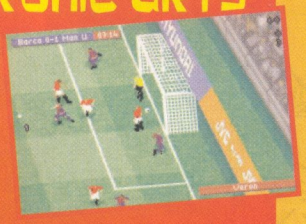
Dale a la GAME BOY™

por Nintendo Acción

Prepara tu consola, dibucolega, porque llegan novedades la mar de jugosas: lo último de EA, el nuevo Mario y... también algunos truquillos para esos juegos en los que te has quedado atascado.

Lluvión de novedades para GBA desde Electronic Arts

La prestigiosa compañía Electronic Arts prepara muchos y buenos juegos para tu Game Boy Advance; entre ellos, una primicia: **LOS SIMS TOMAN LA CALLE**. Así es, la nueva versión de este exitoso juego se estrenará en GBA en diciembre y con muchas sorpresas. ¿A que se te hace la boca agua? Pues no se vayan todavía, aún hay más. **FIFA 2004**. Sí, el genial simulador de fútbol de EA Sports estará en noviembre en la portátil con un juego que te encantará. Y por último, toma nota de otro supertítulo para este otoño: **MEDAL OF HONOR INFILTRATOR**, que contará con fases *shooter* y de exploración, y será compatible con **MEDAL OF HONOR RISING SUN**, que verá la luz en GameCube. Si te molan las hazañas bélicas, octubre es tu mes.



Mario y Luigi, la pareja perfecta

¡A la princesa **Peach** le ha transformado la voz! Una bruja la ha transformado en explosivos y ahora, cada vez que habla, se produce una explosión. Dispuestos a evitar la catástrofe, **Mario** y **Luigi** han decidido ir a por la bruja a un lugar donde todo el mundo está siempre de buen humor, bromeando y riéndose. Y ése es precisamente el tono del juego: risa y diversión a raudales. Pero también hay que trabajar, ya que el nuevo **Mario** mezcla dosis de aventura, plataformas, puzzles y combates. Llegará en noviembre, de la mano de Nintendo España.

Dibutrucos

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Cómo conseguir todos los *fatalities*.

Ya sabrás que los *fatalities* son una manera un tanto especial de acabar con los enemigos. Todos los personajes tienen un *fatality* particular y resulta mucho más sencillo realizarlo si estás en el tipo de combate *fatality* justo cuando tu oponente va de perder. Pulsa el botón "L" y así el adversario se quedará quieto mientras realizas la secuencia. ¡Prepárate!

- **Frost:** Abajo (2), A.
- **Jax:** Arriba (2), A.
- **Kano:** Atrás (2), Adelante, A.
- **Kenshi:** Abajo(2), B.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Abajo (2), L.
- **Jax:** Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Abajo, Atrás, L.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Atrás, Adelante, Izquierda.
- **Scorpion:** Atrás (2), L.
- **Sonya:** Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Arriba (2), A.

Sonic Spinball

Trucos para seleccionar nivel:

Pulsa **A, Abajo, B, Abajo, R, Abajo, A, B, Arriba, A, R, Arriba, B, R, Arriba** en el menú opciones e introduce una de las siguientes secuencias para empezar en el nivel correspondiente

Nivel 2 (L Powerhouse)
Mantén pulsado **A** y presiona **Start**.
Nivel 3 (The Machine)
Mantén pulsado **B** y presiona **Start**.
Nivel 4 (Showdown)
Mantén pulsado **R** y presiona **Start**.

Pulsa **A, Arriba, R, Arriba, L, Arriba, A, R, Abajo, A, L, Abajo, R, L, Abajo** en la pantalla de opciones.

PEQUEÑO MOSQUITO

Guión y dibujo: Darío Adanti

PEQUEÑO MOSQUITO

@FAFNIR98

MANLEY

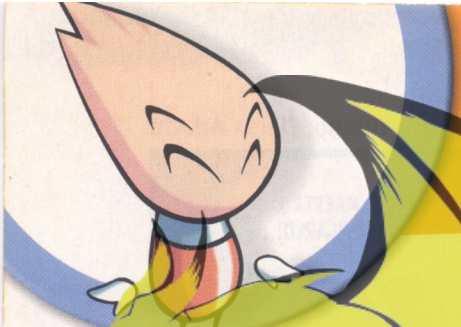
www.manley.es

Las ceras de los artistas

LOS CONSEJOS DE PIM

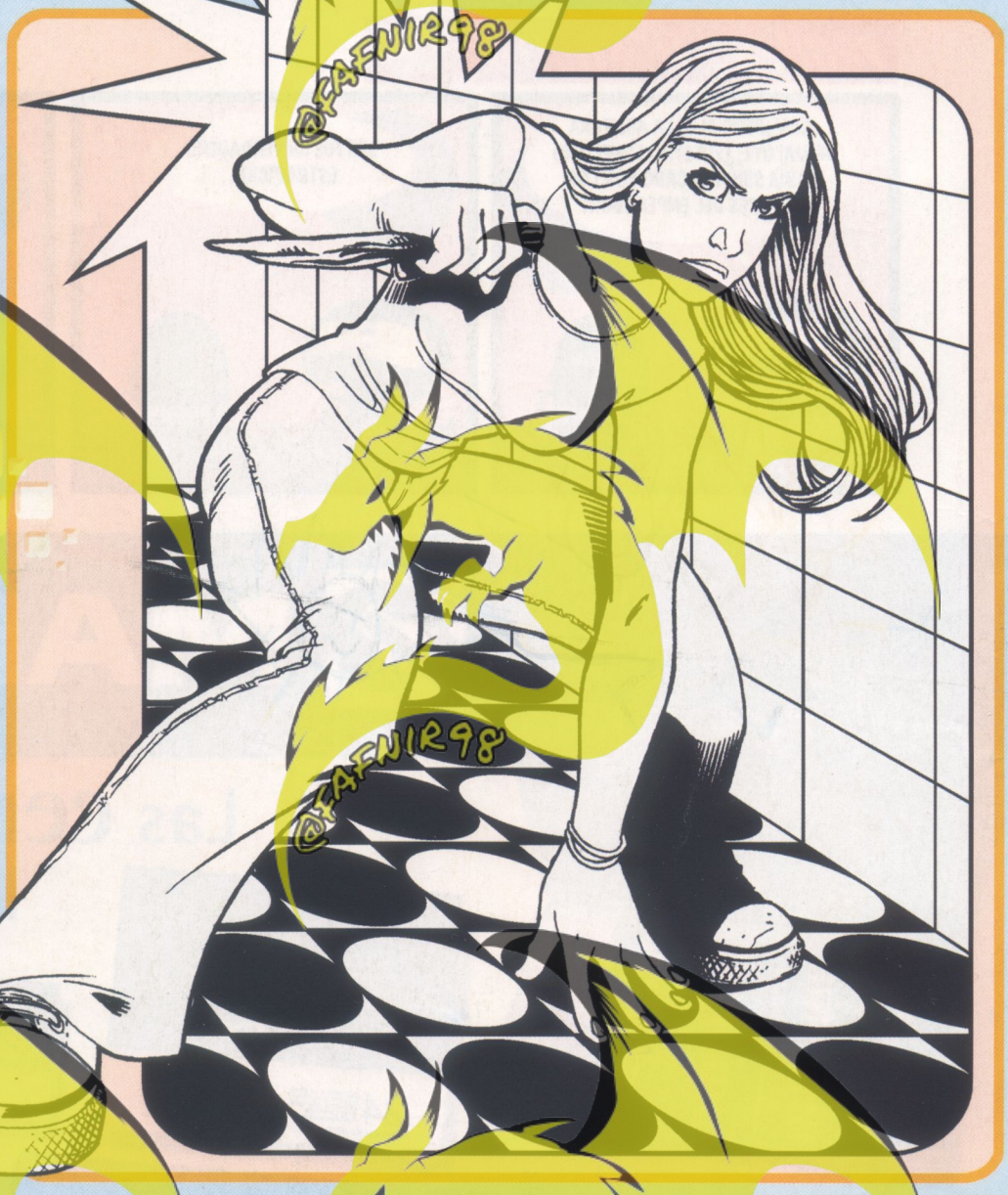
Ha llegado la hora de encerraros en la habitación y de preparar vuestro material de dibujo, que este mes serán las acuarelas diluidas, un material que deja visibles las líneas del dibujo.

por Francis Portela
y Estudio Canibal



Hay que diluir las acuarelas en agua, ya que presentan un color muy concentrado. Las acuarelas diluidas tardan un poco en secarse, así que tened paciencia, dibuartistas. En esta entrega, nuestro colorista es **David Esbrí**, que nos ha echado una mano con los pinceles.

Colorearemos la ropa de **Paffi**, la cazadora de hombres lobo, dotada de poderes especiales y una agilidad impresionante. No es una muchacha muy normal que digamos, aunque le gustaría serlo (pero, sobre todo, le encantaría tener color, y para eso estamos nosotros, ¿no?).



Colores recomendados

1- Piel
2- Pelo
3- Ojos
4- Estela
5- Camiseta
6- Pantalón
7- Suela, puntera y cordones zapatillas
8- Tela zapatillas
9- Pulsera y pendientes
10 y 11- Suelo
12- Pared de baldosas
13- Fondo

@FAFNIR98

Pegamos el dibujo en una tabla con cinta adhesiva que tensaremos tanto como podamos. Esto lo hacemos porque trabajamos con un material líquido que arruga mucho el papel y, de esta forma, evitaremos que se formen arrugas (foto 1).

1

2

Con azul muy diluido, extendemos el color por toda la zona del pantalón, con cuidado (foto 2).

3

Quitamos el agua sobrante para que el papel no quede tan mojado. Tened cuidado al realizar esta operación: dad suaves toquecitos con un trapo limpio o papel de cocina, sin frotar, ya que si no se echaría a perder el color (foto 3).

4

Pintamos las partes más oscuras del pantalón con el mismo tono, pero esta vez lo mezclamos con menos agua. Damos suaves pinceladas con este color sobre las arrugas de la ropa y sobre las zonas donde queremos poner sombras (foto 4).

5

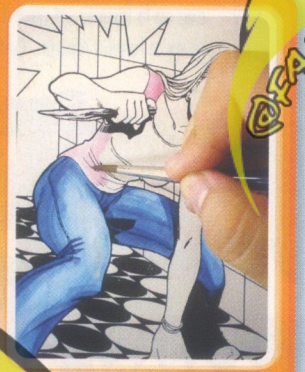
Con el pincel empapado sólo de agua, mojamos la parte del muslo de **Paffi** después absorbemos el agua que sobra con el trapo (foto 5).

6

Así conseguimos el color de esa zona del pantalón y conseguimos ese aspecto desgastado que está tan de moda (foto 6).

Para pintar la camiseta de **Paffi** utilizamos la misma técnica. Luego aplicamos un color rosado (foto 7) menos diluido para marcar las arrugas y las sombras (foto 8).

7



8

Le vais pillando el truco, ¿verdad? El secreto es recordar que cuanto más diluida está la acuarela, más claro es el tono que obtenemos y más tarda en secarse. Y cuanta menos aguada, más oscuros y fuertes resultan los colores y menos tarda en secarse.

9

Damos los últimos toques con el trapo para secar las partes del dibujo que todavía están muy mojadas (foto 9).

10

Éste es el resultado final (foto 10). Probad con el resto del dibujo para ver si habéis asimilado esta técnica. ¡Seguro que os quedará de miedo!

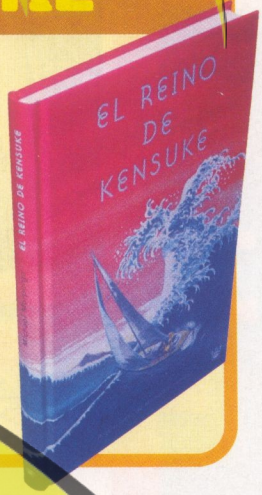
@FAFNIR98

HISTORIAS DESDE EL HIELO

Descubre los pueblos nórdicos a través de los cuentos y leyendas de quince autores distintos y sumérgete en los fascinantes relatos de Dinamarca, Finlandia, Islandia, Noruega y Suecia. ¿Sabías que **Tolkien** se inspiró en algunos de ellos para crear su particular mitología?

Colección: Samarkanda
Edita: RBA

EL REINO DE KENSUKE



Dar la vuelta al mundo en un velero podría ser divertido si el viaje no acabara en naufragio, como es el caso de la familia de **Michael**. Al cesar la tormenta, la familia ha quedado separada, pero cuando **Michael** cree que todo está perdido, aparece un extraño personaje que le ayuda, **Kensuke**, el único habitante de la isla donde ha ido a parar. Este huraño superviviente japonés de la Segunda Guerra Mundial es la única esperanza de **Michael** para encontrar a su familia. ¿Lo conseguirá?

Michael Morpurgo
Colección: Samarkanda
Edita: RBA

BENNY Y BABE

¡Otra novela de este prolífico escritor irlandés! En esta ocasión, narra las aventuras de **Benny** y **Babe**, dos enemigos irrenconciliables que, como reza la frase que aparece en portada, están destinados a entenderse. **Benny** es un chico listo, pero ahora está en el territorio de **Babe**, la ciudad, y tendrá que apañárselas para que ella no le supere. ¿A qué artimañas recurrirá?

Eoin Colfer
Edita: Destino

LA MARCA DEL ESCORPIÓN

Teo pertenece a la curiosa familia Alacrán, formada por clones que pueden vivir más de ciento cuarenta años (la edad del abuelo de **Teo**). En el estado de Opio las cosas no son fáciles, pero la valentía de **Teo** podrá con todas las adversidades que se le presenten. Al comenzar el libro, y como si de una obra de teatro se tratara, la autora hace una relación completa de los personajes que intervienen en la historia. Es casi un árbol genealógico de la familia Alacrán. Curioso, ¿verdad?

Nancy Farmer
Colección: La isla del tiempo
Edita: Destino

LEYENDAS DE LOS OTORI: EL SUEÑO DEL RUISEÑOR

Comienza la trilogía **Leyendas de los Otori**, que toman como referencia el Japón feudal. Aunque la mayoría de los personajes y los lugares son ficticios, se reconoce perfectamente la cultura japonesa. **Takeo** descubre que su pueblo ha sido destruido y huye. El señor del clan **Otori** lo encuentra y, más tarde, lo adopta con el propósito de prepararle para cumplir con un misterioso destino. **Takeo**, poco a poco, se da cuenta de que posee facultades extraordinarias que le convertirán en una pieza clave de la historia.

Lian Hearn
Colección: Otori
Edita: Alfaguara

@FAFNIR98

HULK

ADAPTACIÓN OFICIAL DE LA PELÍCULA

Si ya has visto la película, aquí tienes el cómic basado en la impresionante producción dirigida por **Ang Lee**. No te pierdas ni una viñeta de las aventuras del superhéroe verde de Marvel.

Autor: Bagley/Hanna
Edita: Comics Forum

REVISTA OFICIAL DE LA PELÍCULA

Si quieres saberlo absolutamente todo sobre la peli de **Hulk**, échale una buena ojeada a esta revista: entrevistas con los actores, reportajes sobre los efectos especiales, los villanos, el origen del monstruo...

Marvel/Universal
Edita: Planeta De Agostini

LOS MINIMONSTRUOS

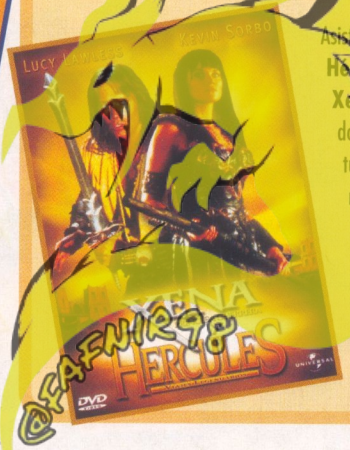
¿Quién no tiene o ha tenido un mote en el cole? Pues los protas de esta serie de dibujos animados... ¡también lo tienen! **Sara** la seria, **Quique** el cosquillas, **Rebeca** la rebelde, **Pablo** el payaso, **Santi** sin sueño... Todos los minimonstruos tienen una característica especial que da pie al mote por el que todos sus amigos lo conocen. ¿Cuál es el tuyo?

Digimagic Home Video
VHS/DVD

HÉRCULES Y XENA TRILOGY

Asiste al primer encuentro entre **Hércules**, el hijo de **Zeus**, y **Xena**, la princesa guerrera. Los dos discos contienen cinco capítulos llenos de acción y aventuras increíbles: **Prometeo**, **El día del juicio**, **Guerrera... princesa**, **El desafío** y **Corazón liberado**.

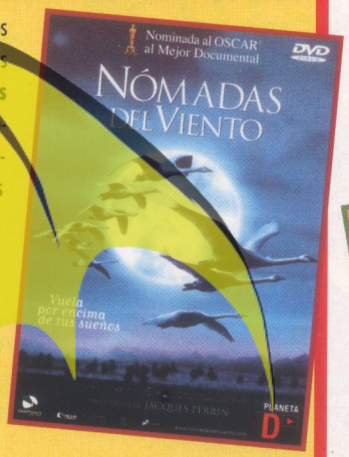
Universal Pictures Iberia
DVD



NÓMADAS DEL VIENTO

Este documental ha necesitado más de tres años de rodaje y más de 140 personas para realizarlo. El director, **Jacques Perrin**, te introduce en un viaje asombroso alrededor del mundo en el que sobrevolarás más de cincuenta países a través de la mirada de las aves migratorias. ¿Vas a perdértelo? El DVD contiene dos discos, el primero con la película y el segundo con un montón de extras que te quitarán el hipo.

DeA Planeta
DVD



PINGU

En el Polo Norte vive una comunidad de pingüinos muy particular. **Pingu** todavía es un niño, pero te invita a conocerles a él y a su familia. Poco a poco, comprobarás, asombrado, que los pingüinos van al cole, ven la tele, ponen la lavadora y llevan corbata, botas y jerséis de lana.

Manga Films
DVD

@FAFNIR98

Dibu Concurso

HAMTARO
pequeños hamsters, grandes aventuras

Las aventuras de Hamtaro siguen haciendo las delicias de los pequeños de la casa. Sus amigos Lacitos, Jejazo, Tigrillo, Penélope, Pashmina y los demás te esperan para que te lo pases en grande en La Casita de Hamtaro. ¡Podrás visitar a todos los Ham-Ham cuando quieras!

SORTEAMOS...

La Casita de Hamtaro

+ 2 Ham-Ham

Si quieres conseguirlos...

dibuja un nuevo amigo de Hamtaro y cuéntanos su historia.

Hasbro

Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO HAMTARO

Revista ¡Dibus!
C/ Tuset, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre!

DIBUCONCURSO HAMTARO

Dibuja un nuevo amigo para Hamtaro y cuéntanos su historia

Nombre: ..... Consola: PS2 ■ GameCube ■ Edad: .....

Apellidos: .....

Teléfono: ..... E-mail: .....

Calle: ..... Número: ..... Piso: ..... Puerta: .....

Población: ..... Código Postal: ..... Provincia: .....

@FAFNIR98

Lo más nuevo de LOS SIMPSON en DVD es un CLÁSICO

5 estrellas en 5 DVD's repleetos de extras

·CLÁSICOS·

¡INÉDITA!

@FAFNIR98

© 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

FOX ES
www.fox.es

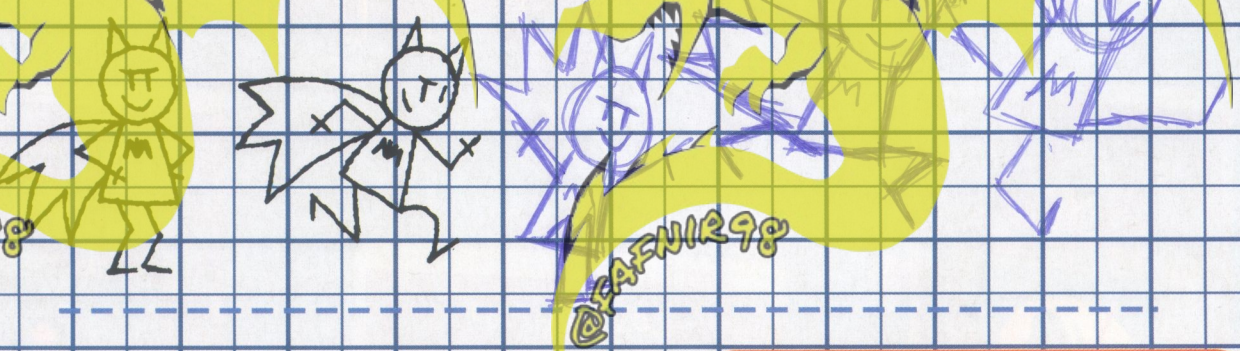
PASATIEMPOS

por Álex Fito

ANIMATRÓN

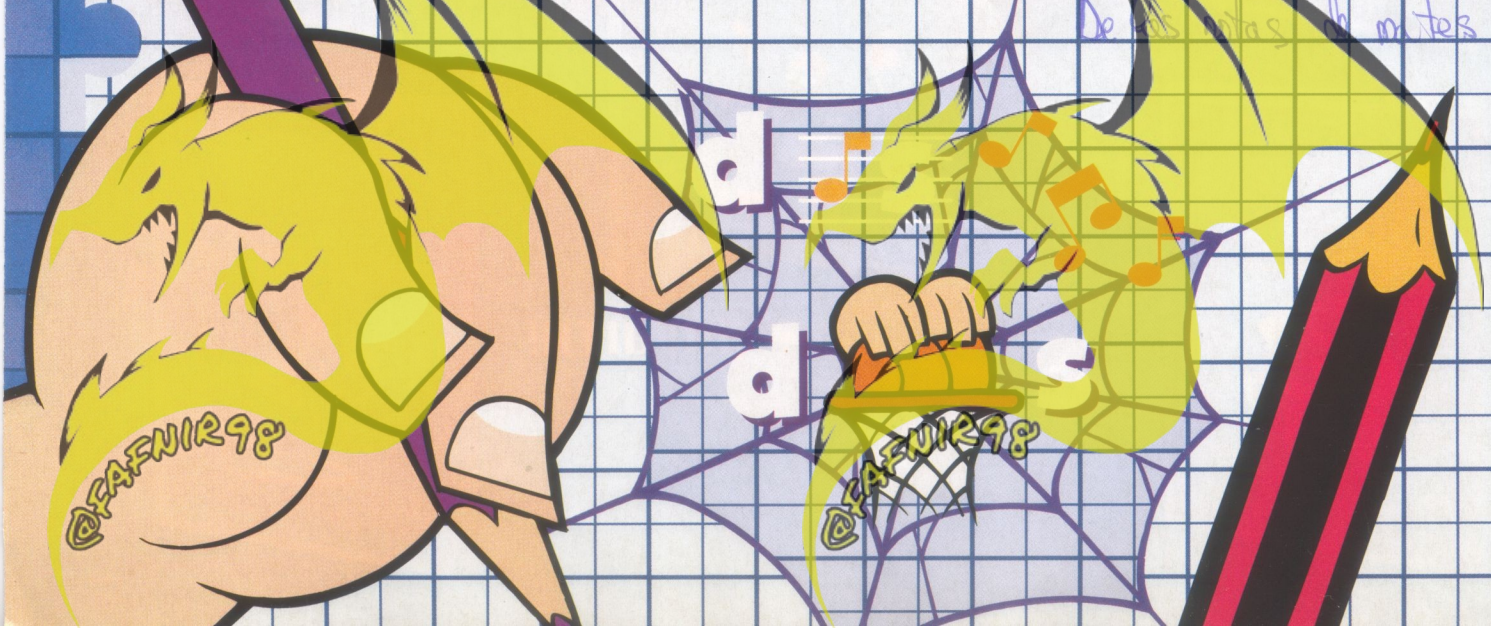
¿Quién no ha hecho alguna vez de animador de sus propios dibujos en el libro de mates, por ejemplo?

A Inventa una animación para Batman que no sea igual que la de Superman. Por ejemplo, podrías hacerle dar un salto y una patada en el aire. ¡Así empezaron todos los animadores de películas de dibus en su día!



JEROGLÍFICO

B Resuelve el jeroglífico para averiguar de qué está más temeroso este niño, ahora que empieza el colegio.



LA VUELTA AL COLE ESTÁ CERCA. BUENO, EL NIÑO QUE ESTÁ HACIENDO ESTOS PASATIEMPOS YA HA EMPEZADO A IR A CLASE, Y COMO SE ABURRE UN POCO, Y ESTÁ OBSESIONADO CON LOS SUPERHÉROES, NO ESTÁ PRESTANDO DEMASIADA ATENCIÓN EN CLASE. A VER SI LE AYUDÁIS A ACABAR PRONTO Y ASÍ ESCUCHARÁ UN POCO MÁS.

SOPA DE LETRAS

Encuentra, antes de que Hulk la destroce, los nombres de 5 superhéroes y villanos en esta sopa de letras... ¡Ah!, las siluetas que veis aquí abajo son pistas...

S	L	O	B	N	Z	N	O	C	C		
O	U	E	P	C	D	O	C	T	A		
H	O	P	A	R	A	N	A	T			
O	N	E	E	A	I	O	I	E	W		
L	A	R	P	R	E	A	L	Z	O		
L	S	L	L	D	L	E	R	R	M		
I	U	I	N	Z	T	O	R	S	A		
N	G	E	A	O	E	U	P	I	N		
I	U	L	S	D	L	E	I	E	Y		
D	A	R	E	D	E	V	I	L	Z		

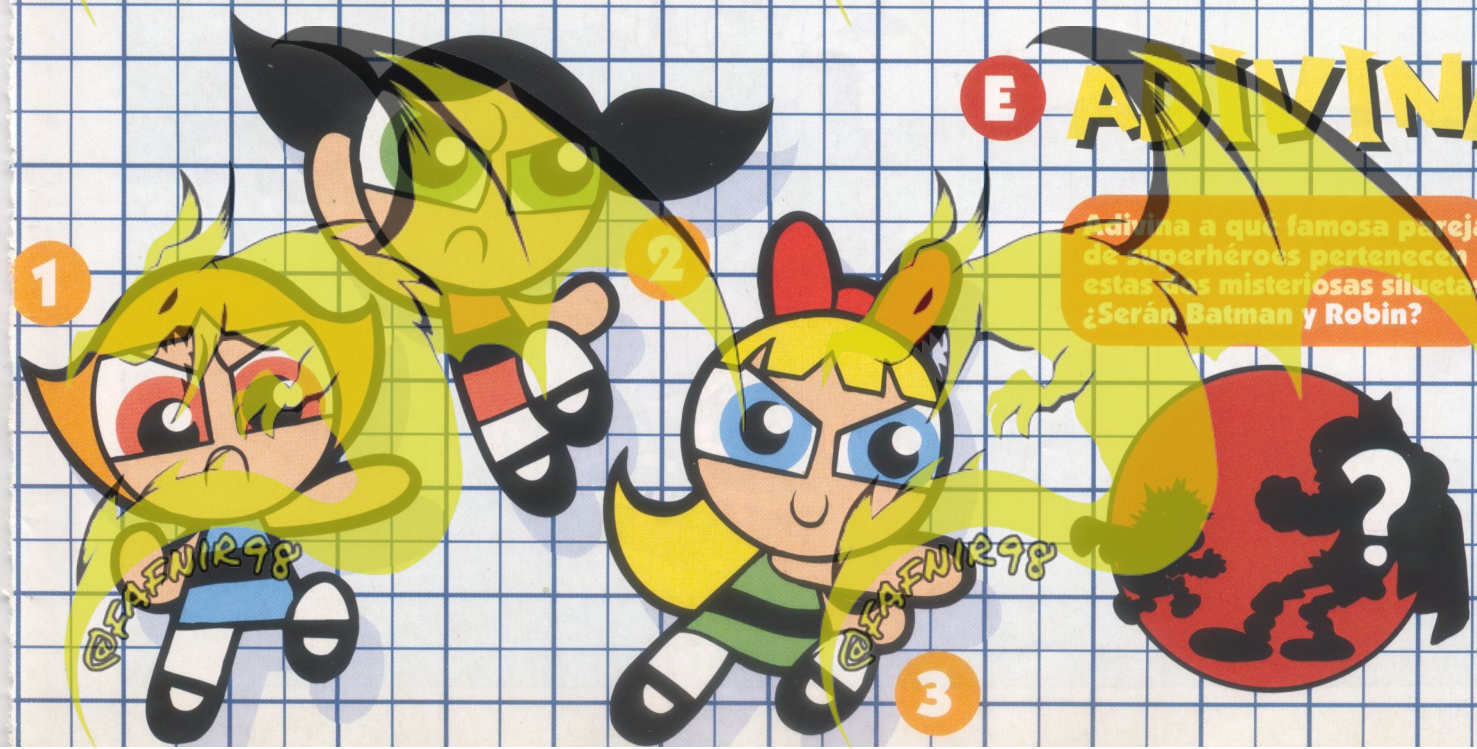
RELLENA

El dibujante se ha liado con los colores de las supernenas cuando las ha acabado. ¿Sabes qué colores corresponden a cada una de ellas?

Cactus:	Barbuja:	Pétalo:
Pelo: (2)	Pelo: 1	Pelo: 3
Traje: 3	Traje: 1	Traje: 2
Ojos: 2	Ojos: 3	Ojos: 1

E ADIVINA

Adivina a qué famosa pareja de superhéroes pertenecen estas dos misteriosas siluetas. ¿Serán Batman y Robin?



@FAFNIR98

TOM

Daniel Torres

@FAFNIR98

Bienvenidos a...

El Club ¡Dibus!

Los finalistas...

1- **María Durán**, Esparreguera (Barcelona)
2- **David Morera Vega**, Jinamar-Telde (Las Palmas de Gran Canaria)
3- **Paloma Reyes Luque**, Olivares (Sevilla)

1

2

3

@FAFNIR98

¡Festival veraniego de obras de arte!

La visión de Escaflowne

EL DIBUJO DEL MES POR:

■ Nombre: Fanny

■ Comentario: **Fanny** nos sorprende con una bonita composición con los protagonistas de **La visión de Escaflowne**: **Hitomi** y **Van Fanel**. Ha colocado a **Van Fanel** en primer término y a **Hitomi** en segundo, respetando las proporciones de los personajes y teniendo en cuenta que el personaje que se coloca en primer lugar tiene que ser un poco más grande, ya que lo vemos más cerca. Los colores están muy bien definidos y la tinta es muy precisa. ¿Qué hará esta chica cuando caigan en sus manos uno o dos pinceles?

¡YA ESTAMOS AQUÍ!

¡PERO, PERO... ESTOS DIBUJOS ESTÁN QUE SE SALEN!

Hola, dibucolegas, ésta es una nueva ocasión para disfrutar de vuestro arte. No os podéis imaginar con cuántas ganas esperamos vuestras cartas y, sobre todo, vuestros dibujos. Suponemos que habréis preparado vuestros trabajos con ahínco, así que... ¡vamos a echarles un vistazo!

1D! **Iván Ceacero González** nos escribe desde Fuenlabrada (Madrid) y nos envía este dibujo de **Son Gokuh**, su personaje favorito. **Iván** nos ha contado que le encanta dibujar personajes creados por él y nos pide que comentemos su dibujo. El acabado es bueno, y aunque calcar a veces resulta muy útil, es una buena idea empezar a dibujar de cero y enfrentarse a la hoja de papel en blanco. Desde aquí te animamos a seguir con este espíritu.

2D! **David Javier García Aimán**, de Benidorm (Alicante), nos envía este dibujo de un chico que ha encontrado una piedra preciosa y, quizá por este motivo, vaya a ser atacado por esta especie de demonio que se abalanza sobre él. Desde luego, no se puede negar que es un dibujo muy original, pero, sobre todo, y por eso lo hemos escogido, es muy ilustrativo y cinematográfico. Nos cuenta toda una historia en una sola viñeta, y eso siempre es muy interesante, puesto que realiza un enorme despliegue de imaginación.

3D! **Álvaro Jiménez Martín** nos manda un dibujo de **Son Gokuh** desde Consuegra (Toledo) y se lo dedica a todos los dibucolegas. Es un dibujo muy correcto: el color está aplicado con acierto y la expresión es idónea. Procura no cortar los dibujos, **Álvaro**; le falta medio pie al personaje. Intenta situar las figuras en un contexto, ponles un fondo apropiado y verás cómo, aunque parezca difícil, los resultados merecen el esfuerzo.

4D! **Laura Mercedes Delgado Marín** nos hace llegar el dibujo de una impresionante guerrera desde Murcia. Lo que nos ha llamado la atención es el colorido que ha empleado, muy alegre y vivo, combinado de forma admirable. El fondo es original, pero la figura parece que esté volando; necesitaría un suelo, una superficie o una sombra que indicara que se apoya sobre algo.

5D! **Luis María López Fernández** nos escribe desde Plasencia (Cáceres), y aunque es uno de los concursantes del Dibuconcurso Nintendo, creemos que vale la pena publicar su trabajo en nuestro correo. Además de la idea y los simpáticos personajes, nos ha gustado la manera de realizar las tramas manuales del fondo. Aunque son muy laboriosas, enrique-

DIBURANKING

Nuestro mago favorito, Harry Potter, se desmarca del resto y es que, aunque no se haya traducido al español, The Order of the Fenix se ha agotado en todas partes. Se nota que los fans echabais de menos sus mágicas aventuras.

1. Harry Potter y la Orden del Fénix (libro)
2. El Señor de los Anillos: Las Dos Torres
3. Los Simpson
4. Spider-man
5. Sakura, la cazadora de cartas

cen el dibujo, puesto que proporcionan volumen y movimiento. Sólo hemos encontrado un pequeño fallo: hay que mejorar la perspectiva, ya que la carretera que viene del cielo queda un poco confusa.

6D! **Carmen María Lobato Cordón** nos envía una carta muy elaborada desde Araña (Sevilla), llena de hojas de colores, todas ellas muy distintas. **Carmen** es la fan número uno de **Reena y Gaudy** y nos pregunta cómo podría conseguir información de esta divertida serie. Pues mira, tienes algunas direcciones de Internet repletas de información y fotos de tu serie preferida:

http://slayers.ann-oyama.com/
http://www.inverse.org/

Tu dibujo es muy dinámico, y nos adviertes que no está calcado. Te felicitamos por ello; se aprende más copiando que calcando, y mucho, muchísimo más, creando. ¿Sabías que al copiar un dibujo te fijas en los detalles y además observas con atención la posición de la figura? Todo eso se queda en la memoria y, luego, lo aplicas sin darte cuenta.

DIRECCIONES QUE MOLAN

¿Te gusta hacer páginas web? ¿Y navegar por Internet? ¿Quieres compartir tus creaciones o las páginas que más te gustan con todos los dibucolegas? ¡Pues no te cortes! Esta es tu sección. En este pequeño apartado encontrarás interesantes direcciones todos los meses.

Envía tu carta a:
DIRECCIONES QUE MOLAN
Revista ¡Dibus! C/Fluvià, 89
08019 Barcelona

O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
¡Te esperamos!

⚠ **www.gandalfelmago.tk**

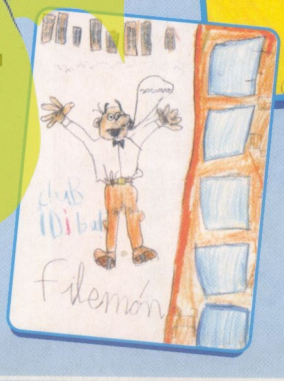
Nuestro lector **Eduard Guerrero Sola** nos envía un link con una de sus páginas preferidas dedicada a uno de los personajes más queridos de **El Señor de los Anillos**. En ella encontrarás imágenes bastante interesantes y algunas noticias. Lo que nos ha parecido más curioso es... la biografía de **Sir Ian McKellen** y el recordatorio de cumpleaños. Merece la pena echarle un vistazo.

Descubre los secretos de los SUPERHÉROES

Como sabéis, los superhéroes suelen ser musculosos, esbeltos y fortachones, dispuestos a luchar en cualquier momento contra el enemigo, pero a veces nos encontramos con algunos personajes que se salen de lo común...

Francisco José Cabrera Ruiz, de Málaga, manda este gracioso dibujo de un trío de superhéroes inventado por él, los **Armados**. El grupo está compuesto por **Héctor**, alias "**Armado Destructor**"; **Rubén**, alias "**Armado Cambiante**", y **Lucía**, alias "**Armada Voladora**". El primero es fuerte y poderoso y acaba con los enemigos con las manos desnudas; el segundo tiene un cinturón mágico con el que puede transformarse en cualquier cosa; y la última tiene el poder de volar y, además, es extraordinariamente rápida.

Raúl Arribas Sanz tiene siete años y nos envía este simpático dibujo de **Filemón** desde Vaciamadrid (Madrid).



David Bravo López (Burgos) ha inmortalizado este magnífico **Spiderman** en plena acción utilizando su lanza-telarañas.

PIKADIBUJOS DEL MES

1- **Nerea García**, Villafranca (Navarra)
2- **Bernat Urbina Heredia**, Gavà (Barcelona)
3- **Ander Martín García**, Santurzi (Vizcaya)
4- **Pablo Martos Castelló**, Martos (Jaén)
5- **Juan Carlos Gallardo Campos**, Villanueva de la Serna (Badajoz)

TOP 10 de personajes

El verano no ha aportado demasiadas novedades a nuestro Top 10. Eso quiere decir que seguís fieles a vuestros personajes preferidos, dibucolegas.

10 Spiderman (Spiderman)

9 Conan Edogawa (Detective Conan)

8 Bunny Tsukino (Sailorhoon)

7 Sakura (Sakura, la cazadora de cartas)

6 Yugi Moto (Yu-Gi-Oh!)

5 Aragorn (El Señor de los Anillos)

4 Shinnosuke Nohara (Shin Chan)

3 Bart Simpson (Los Simpson)

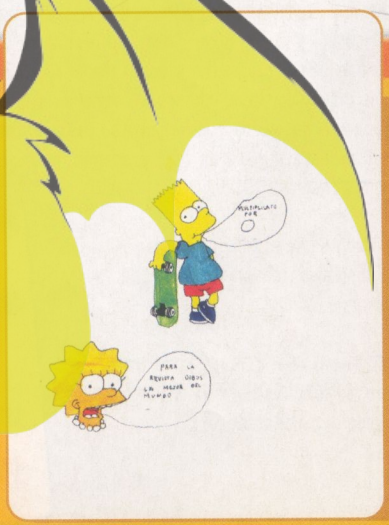
2 Bilbo (El Señor de los Anillos)

1 Harry Potter (Harry Potter y la cámara secreta)

7D! Cristina García García tiene once años y nos envía desde Alcobendas (Madrid) este bonito retrato de **Harry Potter**, que no podía faltar en este correo. **Cristina** le ha querido rendir su propio homenaje a través del dibujo. Te felicitamos por la expresión que le has dado al rostro, benévolo y dulce al mismo tiempo. Lo único que tendrías que trabajar más son las proporciones, en concreto el tamaño de los brazos y las manos. Y eso sólo se consigue con la práctica. ¡Ánimo! ¡Queremos ver tus progresos!

8D! Patricia Ferreiro Alonso nos escribe desde Barcelona. Tiene diez años y ha realizado un dibujo de **Sakura**. Podrás encontrar los cómics y mangas que buscas en la tienda Norma Comics, en Barcelona, situada en Passeig de Sant Joan nº9. Gracias por tus felicitaciones y recibe tú las nuestras por tan magnífico dibujo. La aplicación del color y las proporciones son muy correctas y, aunque el personaje esté de mal humor, has tratado muy bien esa expresión.

Simón Bu[illegible] Marco, 11 años, [illegible] (Málaga)



Pablo Navarro Torrecillas, 10 años, Murcia

@FAFNIR98

//CONEXIÓN DIBUS//

Iñaki López de Gurpegui nos envía su dirección para que le escriban chicos y chicas de todas las edades. Tiene catorce años y le gusta **POKÉMON**, los cómics, la animación, Internet y los videojuegos. Escribidle a:

C/Irati nº49
31620 Peñaiz (Navarra)

Alicia Cabrerizo Perez ha formado un club de nuestro mago favorito, **Harry Potter**, y os invita a uniros a él. Podéis escribirle a:

Avda. del Vallés nº708, 8º 2ª
08227 Terrassa (Barcelona)

Esther Quesada es una dibucolega a la que le gustaría cartearse con chicos y chicas de 14 ó 15 años para compartir aficiones. A **Esther** le gusta **SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS**, **SAILORMOON**, **DETECTIVE CONAN**, **LOS SIMPSON** y **POKÉMON**. Podéis escribirle a:

Ctra. Sant Llorenç nº34 2º
08790 Gelida (Barcelona)

Edu Sola Guerrero también quiere comunicarse con diferentes dibucolegas. Su intención: hacer un montón de amigos. Le encontraréis en este mail:

(eduard.com@navegalia.com)

Denis Aliso Moreno quiere formar un grupo de aficionados al manga, al anime y a los videojuegos al que ha puesto el nombre de **Made in Japan**. Los interesados escribidle a:

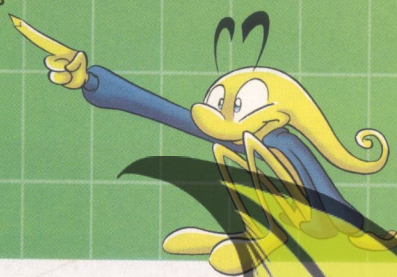
C/Pintor Maella nº25
46023 Valencia

Larraitz Larrarte tiene diez años y le encantaría cartearse con dibucolegas a los que les guste **SHIN CHAN**, **DORAEMON**, **LOS SIMPSON**, **POKÉMON**, **DIGIMON**, **CAMPEONES** y **HARRY POTTER**:

Avda. Navarra nº10, 6ºB
20240 Ordizia (Guipúzcoa)

A **Edgar Perales Ceballos** le gustaría compartir aficiones con otros dibucolegas, en especial con los que les guste **ASTÉRIX Y OBÉLIX**, **BEYBLADE**, **SHIN CHAN**, **YU-GI-OH!**, **LOS SIMPSON** y **TOPTALLY SPIES**. Los que estéis interesados podéis escribirle a:

C/Reis Catòlics nº16, P2 planta baja
46791 Benifaió de la Valldigna (Valencia)



Arantxa Ciarsolo Corredor, L'Eliana (Valencia)

Mercedes Hernández Rodríguez, Sabadell (Barcelona)

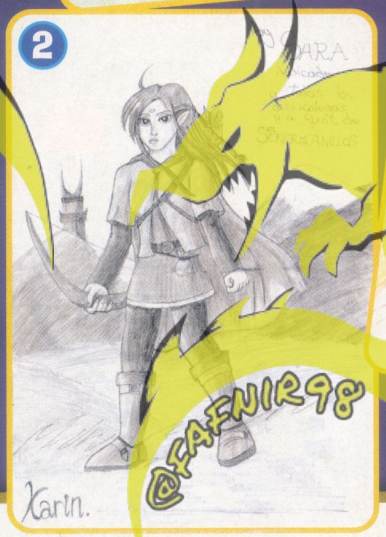
Irene Zaragoza Gutiérrez, 9 años, Elche (Alicante)

@FAFNIR98

Fantasymanía

La Edad Media es un ambiente ideal para caballeros, doncellas, dragones, brujas y todo tipo de curiosos personajes legendarios. Veamos cómo han reflejado los dibujantes sobre el papel este mundo de fantasía.

1 **José Ángel Puchalt** escribe desde Valencia y envía un dibujo de un guerrero y una gigantesca ave mitológica. El dibujo nos ha gustado, aunque te damos un consejo: trabaja un poco más las sombras para que los personajes tengan más volumen y, por lo tanto, más vida.



2 **Sara González Ortega**, de El Álamo (Madrid), nos ha enviado un dibujo de la elfa **Karin** inspirado en el universo de **El Señor de los Anillos**. Está realizado a lápiz y ambientado en el exterior con una torre cuya parte superior se asemeja mucho a la torre Orthanc en Isengard. ¡Es un buen homenaje!

3 **Carlos Navarro González**, de Madrid, nos manda otro dibujo de **Zelda**.

4 **Carla Martín Caballero** nos hace llegar su dibujo de **El Señor de los Anillos** desde Oviedo (Asturias). Los personajes se parecen a los elfos **Legolas**, sentado bajo el árbol, y **Arwen**. Carla no nos ha indicado sus nombres, pero el dibujo es suficientemente expresivo como para que se aprecie perfectamente el parecido.

SOLUCIONES PASATIEMPOS

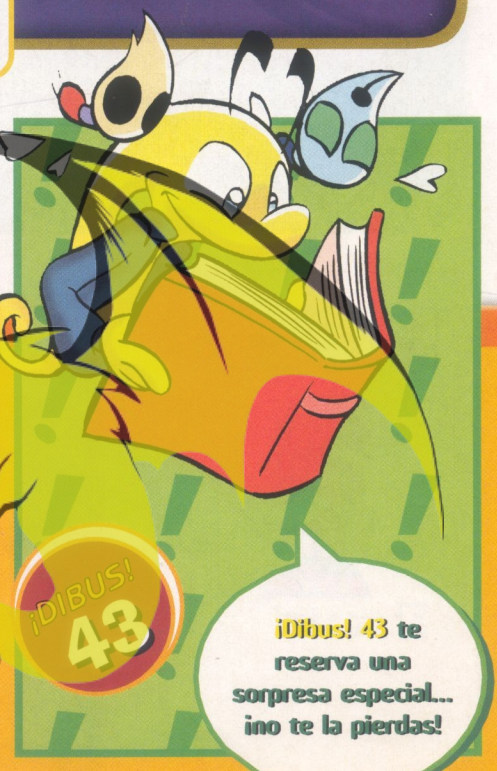
B) D la(s) notas d mate(s)

C)

S	L	O	B	Z	N	O	C	C	
O	U	E	D	C	D	O	C	T	A
H	O	P	T	A	R	A	N	A	T
O	N	E	E	A	I	O	I	E	W
L	A	R	P	R	E	A	L	Z	O
L	S	L	L	D	L	E	R	R	M
I	U	I	N	Z	T	O	R	S	A
N	G	E	A	O	E	U	P	I	N
I	U	L	S	D	L	E	I	E	Y
D	A	R	E	D	E	V	I	L	Z

D)
Cactus:
pelo 2
traje 3
ojos 2
Burbuja:
pelo 3
traje 1
ojos 3
Pétalo:
pelo 1
traje 2
ojos 1

E) Supertron y su hijo Apu



Panel de dibujo

1- Josún Gómez Machuca, Marmolejo (Jaén)
2- Nathan Moreira Pallarés, El Ferrol (A Coruña)
3- Virginia López Montuno, Valencia
4- Macarena Rosado Rivero, Ronda (Málaga)
5- María Teresa Díaz Azorín, Albacete
6- Maribel Sánchez Fernández e Inmaculada Ayuso Albadalejo, Cartagena
7- Adrián Ponce López, Málaga
8- Eduardo Castelao Rodríguez, Ponferrada (León)
9- Enric Ochoa Prieto, Barcelona

¡DibuTienda!

COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL

Por teléfono:
902 120 144

Por fax:
93 265 23 10

Por e-mail:
correo@normaeditorial.com

Por correo:
NORMA CÓMICS
-Dibutienda-
Passeig de Sant Joan nº 9
08010 Barcelona

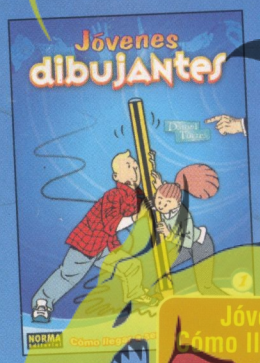
Con la garantía de NORMA Editorial

Pedido mínimo
30 €

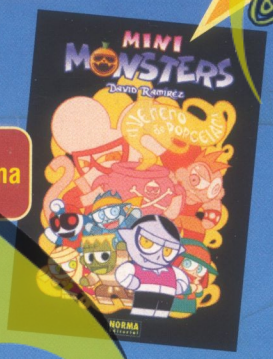
Baraja Pegasus
Ref. 559600011
16 €

Baraja Joey
Ref. 559600011
16 €

¡Pídelos desde casa!



Jóvenes dibujantes: Cómo llegar a ser un artista
Ref. 012033074



MiniMonsters. El veneno de porcelana
Ref. 012033077
15 €

Vol. 1 Ref. 012117001
Vol. 2 Ref. 012117002
Vol. 3 Ref. 012117003
Vol. 6 Ref. 012117006

Peluche Doraemon
Ref. 739002003
19,60 € c/u

Ref.012129001
Ref.012129002
Ref.012129003

11 €

Cómo dibujar Anime 1 y 2

Cómo dibujar Manga
Vols. 1,2,3 y 7
11 € c/u

OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

Regalamos nuestra camiseta exclusiva... ...y una caja de ceras MANLEY!

12 revistas + camiseta DIBUS + caja de colores + gastos de envío gratuitos*

57 €

*VÁLIDO ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA.

NÚMEROS ATRASADOS

¿Te falta algún número de ¡Dibus!? No olvides que tienes a tu disposición nuestro servicio de números atrasados. Desde el nº1 hasta el 41.

CUPÓN DE PEDIDO

CÓMO COMPRAR

- Recorta o fotocopia este cupón.
- Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a:
  NORMA EDITORIAL Fluvià nº89
  08019 Barcelona
  o por fax al: 93 308 15 36
  o por e-mail a: correo@normaeditorial.com
- Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
- Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
- No se admiten pedidos contra reembolso.

→ Para realizar tu compra, consulta antes con tus padres.

teléfono: 902 120 144

REFERENCIA	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
			GASTOS DE ENVÍO	6 €
			TOTAL	

Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para Península.

DATOS DEL CLIENTE

Nombre y apellidos
Dirección Teléfono
Población
C.P. Provincia

FORMA DE PAGO

☐ Giro postal a la dirección de arriba
☐ Tarjeta de crédito Titular
Número
Fecha de caducidad Firma

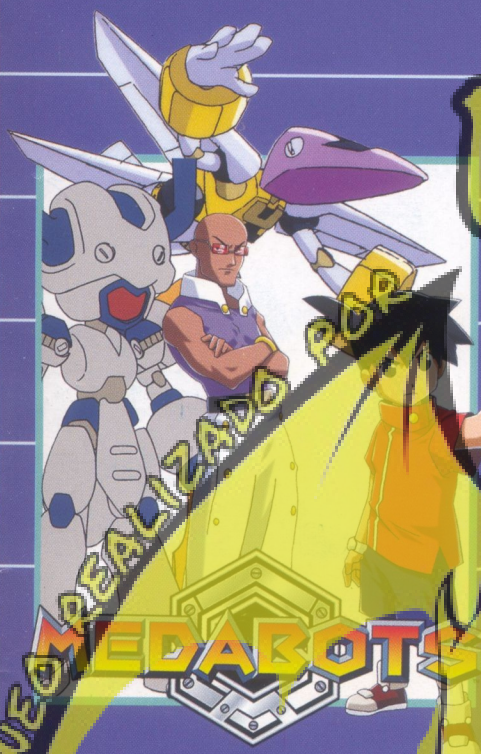
@FAFNIR98

Lu Mt Mx Ju Vi Sa D

TUS CLASES MÁS DIVERTIDAS DE ESTE CURSO...

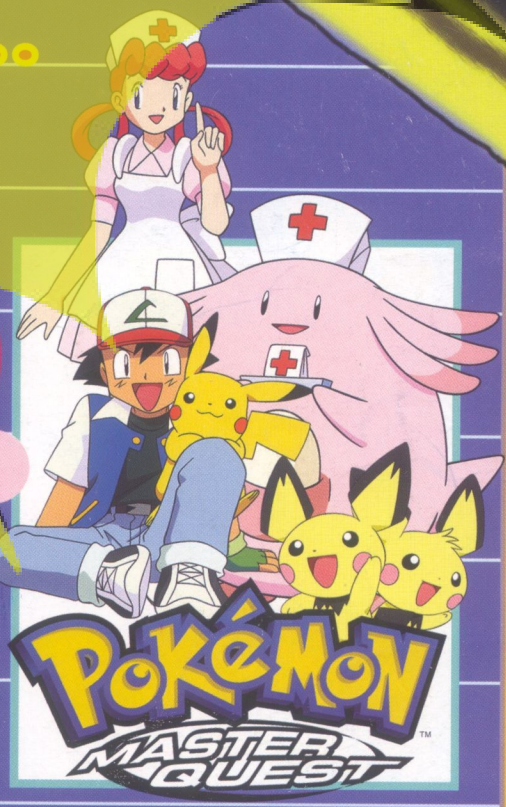
DEFINITIVO 98

ESCANEO REALIZADO POR



1 todos los días a las 13:45h.

2 episodios al día a las 9,45 y 14,10h.



3 todos los días a las 10,35 y 21,45h. Hora Pokemon: 15.00h.

...EN TU CANAL FAVORITO

FOX KIDS™

www.foxkids.es

© 2003 Fox Kids Europe. FOX KIDS and related names and logos are the exclusive property of the Twentieth Century Fox Film Corporation.
©2003 Pokémon. ©1997-2002 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV TOKYO, Shopro, JR Kikaku. Pokémon, Pikachu, and all other Pokémon character names are trademarks of Nintendo.
Totally Spies © 2003 Marathon. Copyright in Totally Spies and all related characters is owned by Marathon. TOTALLY SPIES is a trademark of Marathon. All Rights Reserved.
Medabots © 2003 Nelvana Limited. MEDABOTS is a ™ of Kodansha and used under license. Based on the computer game software produced by Imagineer Co., Ltd. And Natsume Co., Ltd. © 1997 Imagineer, Natsume, © 1999 NAS/Kodansha, TV Tokyo. All other characters, names and distinctive likenesses are the exclusive property of their respective rights holders. All rights reserved.

Euskaltel retena ono SATÉLITE CANAL DIGITAL Via

CURSO 2003/2004
ESTE CURSO LAS COSAS VAN A CAMBIAR EN TU COLE
ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98
¡¡AHORA VAS A SER TÚ
QUIEN MARQUE LAS REGLAS!!
KND
CÓDIGO: KND
KIDS NEXT DOOR
¡¡ÚNETE A LA R.E.V.O.L.U.C.I.Ó.N. CON CÓDIGO KND!!
La nueva serie de humor y acción de Cartoon Network
A PARTIR DEL 15 DE SEPTIEMBRE
DE LUNES A JUEVES A LAS 19:35 H SÁBADOS Y DOMINGOS A LAS 10:55 H
CARTOON NETWORK
www.CartoonNetwork.es
Disponible en DIGITAL+ y en los principales operadores de cable
TM & © 2003 Cartoon Network